O MELHOR DE GAMEPRO

NINTENDO ■ SUPER NES ■ GAME BOY ■ MULTIMÍDIA ■ ARCADES

GAMEPOWER

NOVA CULTURAL

NBA JAM
O JOGO OFICIAL

TURN AND BURN
PURO TOP GUN

SNES ARRASA

YOUNG MERLIN,
GOEMON, FIRE EMBLEM,
TETRIS BATTLE GAIDEN,
KING OF DRAGON E MAIS
15 LANÇAMENTOS

NES VIVE

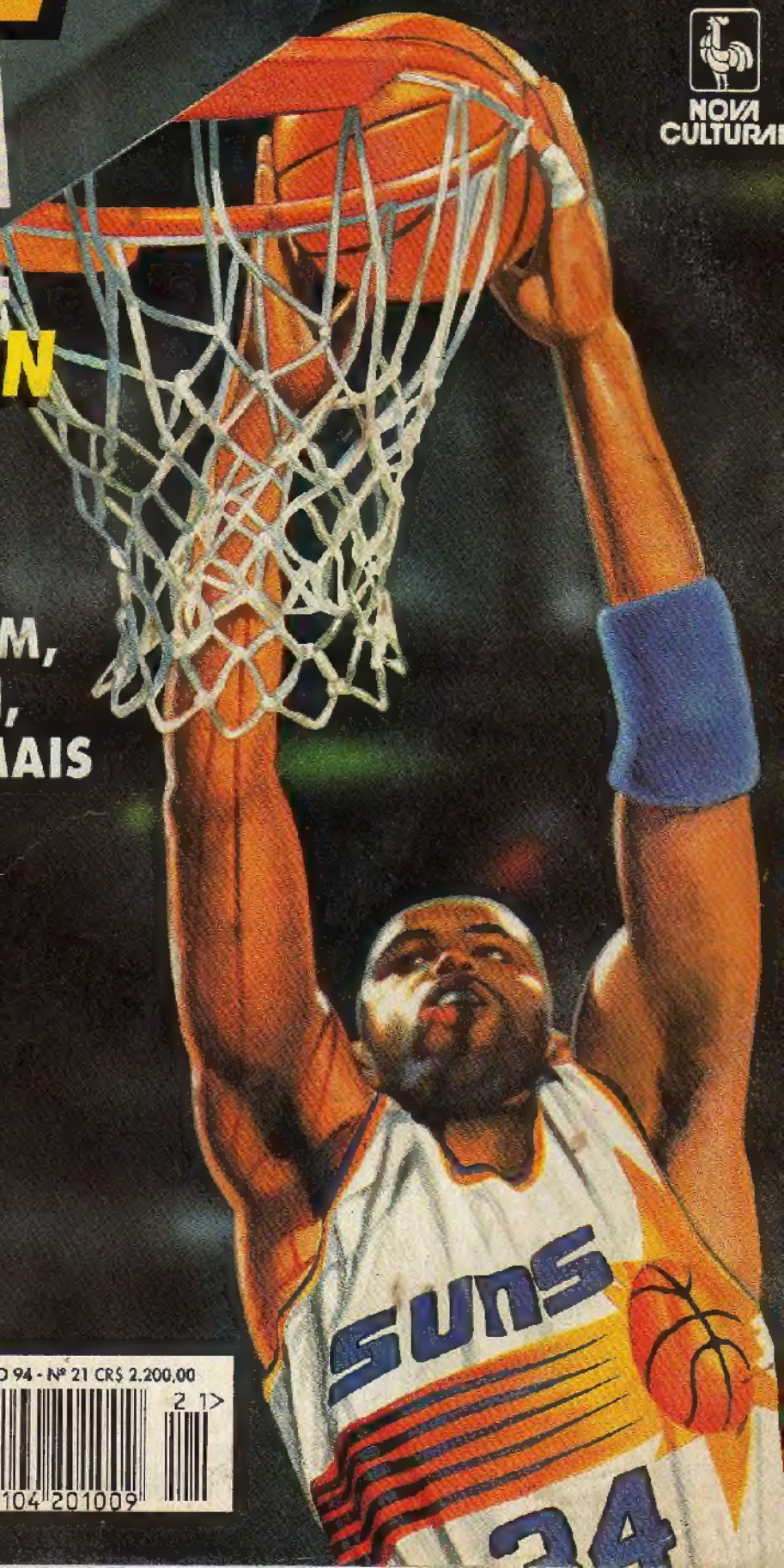
WAYNE'S WORLD

GBOY ESPECIAL

KIRBY'S PINBALL

GamePlus
PRIVATEER,
INDY CAR RACING

...E DICAS DE MONTÃO



MARÇO 94 - Nº 21 CR$ 2.200,00
2 1>
9 770104 201009

EXTRA! EXTRA! EXT

SUPERGAMEPOWE

84 PÁGINAS DE ARRASAR!

A partir do próximo mês Marcelo Kamikaze, Marjorie Bros, Baby Betinho e Lord Mathias, os 4 monstros consagrados do videogame nacional, estarão lado a lado com o Chefe da revista ***Supergame***, o guru eletrônico do sistema Sega. É isso mesmo que você está lendo, a ***GamePower*** se junta à ***SuperGame*** numa só revista com o nome poderoso de ***SuperGamePower***. A idéia surgiu do convite emocionado que o Chefe fez à sua grande amiga Marjorie Bros: -"porque não nos aliamos em um matrimônio eletrônico"? Miss Bros correu até a redação e deu a notícia a seus amigos: - "preparem-se, nós vamos nos juntar ao chefe da ***SG***". A idéia foi de pronto aceita, e aí está - o casamento do século. Serão **84 páginas** (!!!!) de lançamentos para **todos** os sistemas, todos (tudinho!)... Nintendo, Sega, Neo Geo, 3DO, Jaguar, arcades, PC, e tudo o que faz a cabeça dos gamers. E a equipe da ***Gamepro***, a melhor revista americana no ramo, continua colaborando a todo gás com a cobertura sempre em dia das novidades dos EUA e Japão. Outra máxima é o preço, que está bem mais em conta, uma pechincha! Você leva a ***SuperGamePower*** por apenas um pouco mais que estas "revistinhas" por aí e ganha muito mais em informação. Com a nova redação, e uma nova equipe, você encontrará muito mais dicas de Super Nes, Mega Drive, Nintendo 8 bits, Master System, Game Boy, Sega CD, 3DO... E o

Esse dois em um será um arraso geral

pessoal do cyberspace não fica sem matérias quentes sobre jogos de computador com o incremento dado à seção GamePlus. Tudo isso com um visual transado, bem colorido, e a garantia de qualidade das melhores em videogame no mercado. Enfim, irmãos! Reserve já com o seu jornaleiro para não ficar na mão. A partir do mês que vem, lembre-se que, ao pedir ***GP***, você leva ***SG*** e vice-versa, na ***SuperGamePower***, a Bíblia do videogame. Aleluia! Depois dessa, a concorrência vai querer arrancar os cabelos. É como disse o Chefe: comparada às outras, ***SuperGamePower*** será como um racha de Ferrari contra um fusquinha ano 66. Pura covardia!

GAMEPOWER

SUMÁRIO

SNES

THE KING OF DRAGONS	10
MUSCLE BOMBER	11
SUPER MAH JONG	12
TURN AND BURN	14
YOUNG MERLIN	16
NBA JAM	18
FIRE EMBLEM	20
GOEMON 2	22
TETRIS BATTLE GAIDEN	28
BATTLE CARS	30
LAST ACTION HERO	31
PAC ATTACK	32
BUGS BUNNY	34

18 *Todas as emoções do maior campeonato de basquete*

NES

WAYNE'S WORLD	37

ARCADE

ART OF FIGHTING 2	43

43 *O pau come solto em Art of Fighting 2*

G.BOY

KIRBY'S PINBALL	38

OUTROS

CARTAS	04
TELAMANIA	06
POWERDICAS	35
GAMEPLUS	44
POWERCLUB	48
BITMANIA	50

Capa: ilustração de Valentim Keppk

34 *Muitas aventuras com o incrível Pernalonga*

CARTAS

NO BOLSO

Caro Kamikaze, na edição número 14, em Telamania você escreveu sobre o Super Famicom de Bolso. Gostaria de saber onde encontrá-lo no Brasil e qual seu preço?

Claudio G. Villa
São Paulo - SP

MK: *Cláudião, este aparelho não foi lançado nem no Japão, quanto mais aqui. A foto era de um protótipo e muitos detalhes ainda não foram definidos. Por isso não temos como lhe passar uma idéia de preço. Segura a ansiedade e leia* ***GP****, pois, quando sair, seremos os primeiros a fazer uma supercobertura, certo?*

DOS MONTES MINEIROS...

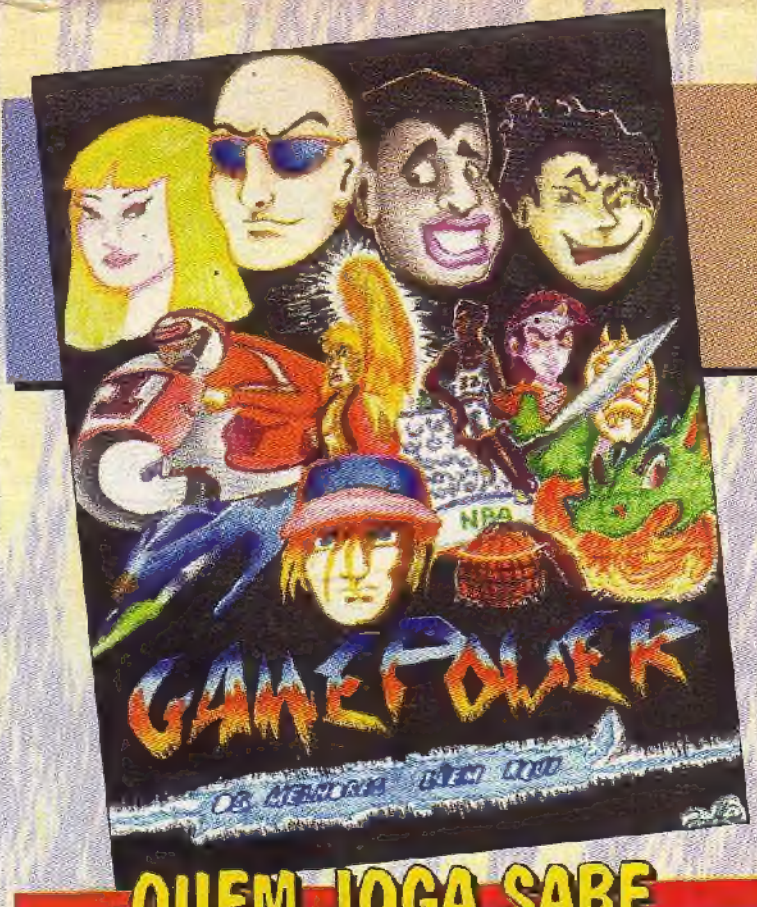
A revista está atingindo um nível excelente, principalmente do número 15 em diante. As matérias sobre o Jaguar e o Project Reality ficaram estupendas. Continuem melhorando. Bem, vamos às perguntas:

1- É verdade que a Nintendo está produzindo a segunda versão do jogo **StarFox**, com 16 Mega de memória mais o chip super FX?

2- É papo firme que a Capcom só fará uma versão de **Super SF II** para SNes quando a Nintendo já tiver lançado o "Sound Factory", o novo sistema de compressão de memória que possibilitará a empresa produzir jogos de 32 e de até 64 mega de memória?

Henrique G. G. Souza
Itamonte - MG

LM: *Aí, mineiro maneiro. Espertas mesmo as suas perguntas. Queimei uns neurônios para respondê-las. Segura:*
1- Nada confirmado sobre o ***StarFox*** *mas, com certeza, o próximo jogo com o chip FX é um de corrida chamado* ***Wild Trax****.*



O desenho é do ***Régis M. Pereira****, de Diadema. Ele mandou uma carta-monstro.* ***Não dá para publicar tudo, agradecemos os elogios, anotamos as críticas e vamos tentar caprichar ainda mais.*** *Não há informações sobre o lançamento do Nintendinho e do Boy pela Playtronics. Abração!*

2- Há uma pequena confusão aí, mano. A Capcom não fala nada sobre o ***Super SF II*** *para SNes. O Sound Factory é um programa para SNes que permite editar músicas. Não tem nada a ver com compressão de memória. Estando bem para ambas as partes, Lord Mathias sarta de banda!*

JOGOS-CABEÇA

Lendo a revista número 19 do mê de janeiro, tive uma grande surpresa ao deparar-me com a matéria do **Super Pinball**. Ador o estilo de jogo e não sabia da existência de títulos na categoria para Super Nintendo. Outro que me faz a cabeça é o **Tetris**, ou seja, jogos de raciocínio, estratégia, quebra-cabeça. Que t me enviar algumas sugestões especiais. Conto com o bom gos da equipe!

Elaine Lavra
Rio de Janeiro -

MB: *Que nome forte! Elaine, se lá, mil coisas. É tão relativo. Cor se o risco da ambiguidade. Eu como escorpiana com ascende em sagitário, prefiro jogos mais quentes, com velocidade e mui tiro. Mas tive o trabalho de consultar o primo do irmão de uma amiga minha, que está fazendo um mestrado em Oxfo sobre jogos Zen, e ele me passo por Fax as seguintes sugestões: saga* ***Tetris*** *tem o* ***Tetris 2+ Bombliss*** *(muito cool), o* ***Tetri Battle Gaiden*** *(novidade) e* ***Cosmo Gang - The Puzzle****. E* ***Pinball****, a pedida é* ***Jackie Cr*** *do Naxaat. Ah! Kisses para tod galera carioca (adoro o Rio!).*

QUEM JOGA SABE

"Parabéns pela ótima revista que vocês publicam todo mês. Sem ela, o que seria de nós, não é mesmo?"

Antonio Flávio Medeiros
São Paulo - SP

"*GP!* Que nível, hein?! Muito melhor que as americanas. É bota melhor nisso!!"

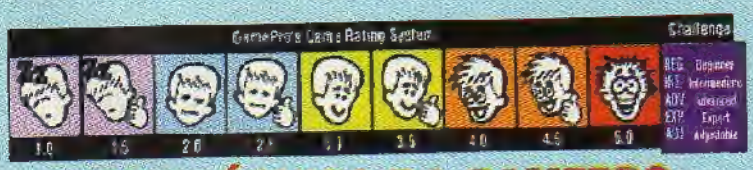
Otaviano Lacet
João Pessoa - PB

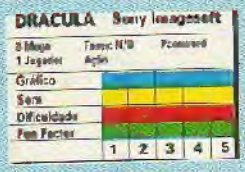
" Aqui em casa todo mundo reveza na leitura de *GamePower*. Desde meu irmão de 7 a meu avô de 70. O quebra-pau é pra ver quem lê primeiro..."

Fernando Butler
Valinhos - SP

" ...reuni algumas amigas e estamos montando um fã clube da revista *GamePower*. Quem disse que videogame é coisa para meninos, não sabe de nada!"

Cristiane Couto
Porto Alegre - RS





A FICHA TÉCNICA DA GAMEPRO... ...E A NOSSA

A ***Gamepower*** conta agora com 2 fichas técnicas. A das páginas importadas da ***Gamepro*** é dividida em 5 categorias diferentes: gráficos, som, controle, diversão e desafio, com notas que variam de meio em meio ponto, de 1 a 5. A ficha da **GP** também passou por modificações e agora tem avaliações de 0 a 5 pontos.

A revista é sua! Dê a sua opinião. Escreva dizendo que você achou das novidades todas!

GAMEPOWER
Al. Ministro Rocha Azevedo, 346
CEP 01410-901 - São Pau

A FESTA É PRA QUEM TEM MENOS DE 11

As crianças mais novas ganham um espaço para jogar

Tudo tem a sua idade e lugar. E todos sabem que lugar de criança não é fliperama! Mas então os baixinhos não tem direito à diversão eletrônica? Como se não bastasse o obstáculo físico (muitos não conseguem alcançar o painel), eles estão expostos à violência dos títulos de arcade. Pensando nisso a Eu Sou, fabricante de arcades, persegue a um ano a idéia do "Espaço Eletrônico". A proposta é que sejam abertas áreas em estabelecimentos comerciais (Supermercados, Shopping Centers, Central de Compras, Lanchonetes...), onde as mães possam fazer suas compras sem se preocupar com a criança, que será orientada por monitores especializados a um contato maior com o videogame. Para isso a empresa conta com uma linha exclusiva de mini-gabinetes profissionais.

São quatro modelos feitos sob medida para a faixa etária de 3 a 11 anos, desde a altura, projetada especialmente para a garotada, à disposição dos controles, modificada para ajudar na operação. A máquina é compatível com cartuchos de sistemas domésticos como o Mega Drive e o Super Nintendo. O painel e os botões são idênticos aos de um arcade profissional, com tela de 14 polegadas e joysticks profissionais miniaturizados. O equipamento não é acionado por fichas, mas no sistema de créditos. Quem quiser maiores detalhes do projeto "Espaço Eletrônico", basta entrar em contato com a Eu Sou, R. Clímaco Barbosa, 578 - Cambuci - SP - Fones: 270-6133/278-6970 Fax: 278-6970.

Liberdade total para as crianças menores

TELAMANIA

LAS VEGAS, CES 15 LANÇAMENTOS DE TIRAR O FÔLEGO

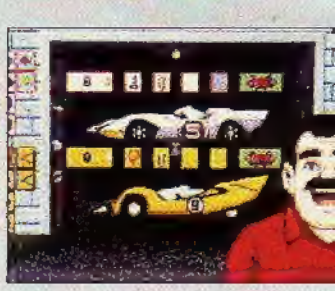
Você não acreditaria na enorme quantidade de novos jogos que foram mostrados na CES (Consumer Electronic Show), em Las Vegas, evento que teve a cobertura de sua ***Gamepower***. Como não poderia deixar de ser trazemos aqui uma pequena mostra dos lançamentos que vieram a público na feira e sobre os quais você encontrará maiores informações nas próximas ***Gamepower***. Por enquanto já pegue o babador para não sujar a roupa.

BARKLEY SHUTUP AND JAM JUST DO IT

Quem assina o cart é o astro da NBA, Charles Barkley. Trata-se de um street basket de duplas, rápido e com alguns elementos de estratégia. O mais difícil é escolher entre os 16 diferentes jogadores, cada qual com sua própria personalidade e movimentos exclusivos.

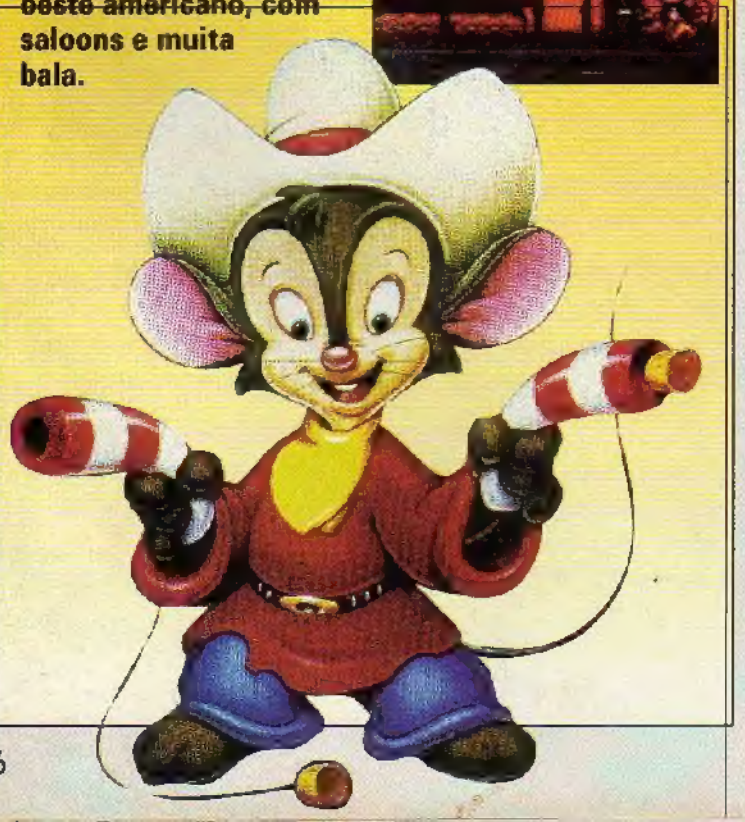
SPEED RACER MATCH 5 SE PREPARA PARA AS PISTAS

Speed Racer é o desenho animado que virou a cabeça da criançada dos anos 70/80. Para você que sonhou em pilotar o Match 5, a Accolade traz essa chance. Controle tiras de pneu, bombas teleguiadas e todo o arsenal. Há a opção para 2 jogadores com a tela dividida ao meio.



FIEVEL EM CLIMA DE DÓLAR FURADO

O herói imortalizado nas telas de cinema pelo mago Spielberg ganha finalmente uma chance nas telinhas de videogame. O mesmo clima "barra pesada" do velho oeste americano, com saloons e muita bala.



PELÉ NOVAS EMOÇÕES PLANETA FUTEBOL

Pelé, o gênio do futebol, empresta sua magia para o mais recente soccer para o SNes. É ação sem fim, em duelos travados entre diferentes estilos internacionais. Escolha entr o futebol europeu, o sul-americano, o asiático, o africano e o norte-americano. Na parte gráfica os jogadores estão bem maiores, portanto mais realistas, se comparados a outros jogos da categoria. Velocidade, chutes, controle de bola, resistência e agressividade, são os atributos moldáveis através da escolha dos jogadores n modo exhibition. Se o resultado não estiver favorável você pode partir para uma substituição no intervalo da partida. Aprovado pelo rei Edson Arantes do Nascimento.

HULK
CHEGOU A HORA DE FICAR VERDE PRA VALER

Hulk, o gigante verde da Marvel, está de volta em uma ação-aventura de 16 Mega. Só para variar ele vai enfrentar seus arqui-inimigos como Leader, Rhino e Tyranus, na base de seus famosos socos e cabeçadas. Os personagens, grandes e animados com toques 3D, são fiéis ao traço original. A jogabilidade envolve mais de 15 movimentos (Super Stomp, Bear Hug, Head Butt, Sonic Clap, Ceiling Smash, Pile Driver...).

HURRICANES
A BOLA É SÓ UM PRETEXTO

Baseado na famosa série de desenhos norte-americana, **Hurricanes** combina a popularidade do nosso futebol com as aventuras dos protagonistas. Como no **Soccer Kid** (GP 20), quem pensar que se trata de uma partida de futiba vai dançar. É ação/aventura side-scrolling, com direito a plataformas e tudo mais. Onze personagens a sua escolha e cinco fases alucinantes. Recomendado para uma faixa etária de 6 a 12 anos.

CAPCOM SOCCER SHOOTOUT
CHEGA DE LUTA

Os fãs do futebol vão delirar com este cart da Capcom. Jogue contra um amigo numa competição homem a homem, ou escolha um time do campeonato para disputar contra a CPU. Treine o drible, a defesa e cobranças de escanteio antes de enfrentar os maiores times do mundo. A perspectiva é lateral vista de cima (3/4). A empresa garante que o jogador não encontrará mais realismo em outro jogo da modalidade.

RISE OF THE ROBOTS
STREET ANO 2000

Para fechar este festival de lançamentos com chave de ouro, esta é a versão de SNes da obra-prima que encantou os usuários de PC e Amiga. Este fighting game inova na sofisticação de visuais 3D e animação em ray-traced. O resultado é evidente na fluidez e realismo dos movimentos dos personagens. O jogo causou tanto frisson que há quem diga que é o **Street Fighter** do ano 2000!

TELAMANIA

SUPER BOMBERMAN
24 MEGA A MAIS

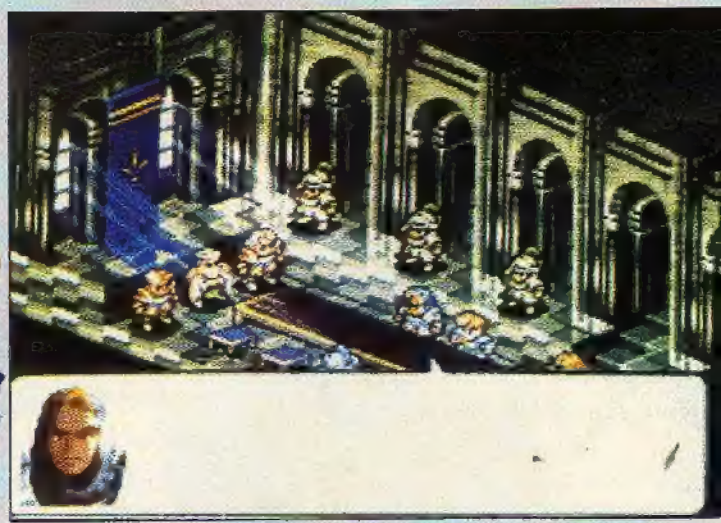
O maze-action Super Bomberman da Hudson Soft foi um dos primeiros a usar o Multitap (adaptador para 4 jogadores). O segundo da série está pintando com 8 Mega (4 mais que o anterior) e prevê

TACTICS OGRE
MAIS SIMULADOR, MENOS RPG

Essa continuação de **Ogre Battle** apresenta uma mudança representativa em relação a seu antecessor. Embora continue sendo um simulador, o jogo agora recebeu um estilo mais clássico, com menos elementos de RPG. Os gráficos mantêm-se como um dos pontos mais fortes do cart. Todos os jogadores também esperam ansiosamente que o maior dos motivos para queixas na primeira versão tenha sido corrigido: a ausência d mecanismos para gravar progressos no meio às enormes fases.

THE PEACEKEEPERS
PANCADARIA ROLA A 8 MÃOS

Multi-scrolling na linha de **Final Fight 2**, com grande variedade de inimigos, opção para 2 jogadores simultâneos e Versus mode para até 4 pessoas. No Japão chama-se **Rushing Beat 3**. Isso significa que quatro jogadores podem fechar o tempo a vontade. Muitas armas, itens, personagens e salas secretas!



MR. NUTZ
ESQUILO ENFRENTA LESMAS E ABELHAS

Mr. Nutz é um personagem de desenho animado que faz sua estréia no SNes. Trata-se de um super-esquilo, que é surpreendido por fortes nevascas tramadas por Yeti - uma criatura das mais sacanas, que planeja criar um novo reino congelado sobre a terra. Como Mr. Esquilo, os gamers irão se aventurar por florestas, uma cabana, um labirinto no interior de um vulcão, cair num carnaval de rua e passar por peripécias sem fim! Nestas jornadas, ele trava combate contra inimigos asquerosos, incluindo abelhas gigantes, ameixas podres e lesmas (URGHH)! A Ocean caprichou mesmo para produzir seu novo mascote de videogame.

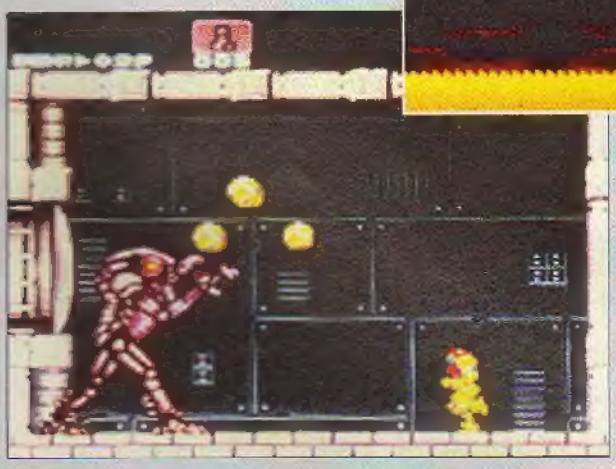
SPACE ACE
RESGATE A GATA E SALVE O MUNDO

Será que vai ter o incrível demo em desenho animado?

Que dureza! O maligno comandante Borf conseguiu atingir Dexter com seu raio infantil (transformando-o em um pivete aparentemente insignificante), capturou a sua garota, Kimmy, e está prestes a conquistar a Terra. Sua missão? Moleza pura! Basta resgatar a gata, salvar o mundo, banir o vilão da galáxia e retornar à sua idade original. As aventuras do pequeno Dexter explodem no seu SNes diretamente do gigantesco jogo do arcade. Tratam-se de 11 fases de desafio nonstop e mais de 50 seqüências de animação transcritas da versão original. Nada mal para quem quer economizar umas fichas!

SUPER METROID
O CLÁSSICO CHEGA PARA SNES

Um dos clássicos em que muita gente aprendeu o beabá dos jogos no Nintendinho chega agora numa versão poderosa com 24 Mega. Os gráficos se tornaram verdadeiramente detonantes e o som também foi contemplado com cuidados mais que especiais do fabricante. O forte no entanto continua sendo a ação. Você possui um incrível arsenal de armas para enfrentar os piratas espaciais. Viva a nostalgia!



Muita melhoria na versão para SNes graças aos 24 Mega do cart.

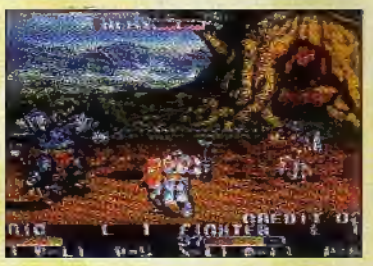
LESTER THE UNLIKEY
PARA DETONAR SEUS NEURÔNIOS

Lester é um personagem incomum, um "nerd". Ele tem que queimar os neurônios para se safar de uma enrascada numa ilha tropical. Nesse side-scrolling, é preciso solucionar quebra-cabeças para ganhar pistas e habilidades que permitam resgatar a princesa da ilha, Tikka. O jogo de 8 Mega apresenta 250 frames de animação rotoscópica e 20 fases de jogabilidade.

THE KING OF DRAGONS

A próxima cartada da Capcom é mais uma conversão de arcade. **The King of Dragons** leva o estilo **Final Fight** num contexto mais medieval. São 5 personagens a sua escolha, entre guerreiros, magos, gnomos, elfos e padres, cada um com sua característica marcante. **The King of Dragons** inclui elementos de RPG como, por exemplo, aumentar de nível quando se atinge uma determinada pontuação. Assim, os ataques vão ficando mais poderosos. As magias são um show a parte. Como o título sugere, aparecem muitos dragões grotescos. Você deve destruir o líder dos dragões, o temível Red Dragon. No arcade podiam jogar até 3 jogadores simultaneamente, mas na versão para SNes esse número foi reduzido para dois, o que já está de bom tamanho. Previsto para 4 de março, com 16 Mega.

Escolha entre 5 personagens

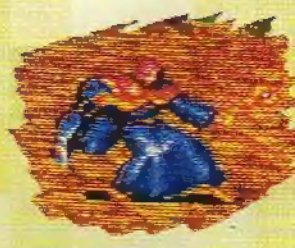


Hea muitos elementos de RPG no jogo. Seus pontos contam como experiência e, a partir de certas pontuações, você fica mais poderoso

As magias são verdadeiramente animais

Como de costume, muitos dragões à sua espera

Dois jogadores simultâneos



Wizard: especialista em magias

Elf: suas flechas acertam longe

Cleric: poderoso mas não usa facas

Dwarf: baixinho mas poderoso

Fighter: bom no corpo a corpo

8 personagens no modo 1 contra 1

Golpes especiais, como a tradição

Ate Mike Haggar está nessa

24 Mega e 4 jogadores simultâneos

Esta é a conversão do arcade que revolucionou os jogos de luta livre ao incluir elementos extraídos de **Street Fighter II**. Escolha entre 8 lutadores (10 no modo de duplas) e consiga o título de campeão da CWA (Capcom Wrestling Association). Até Mike Haggar (**Final Fight**) entrou nessa. Ainda é possível escalar uma dupla e tirar um duelo com outra dupla, seja CPU, sejam outros jogadores. Já sacaram? **Muscle Bomber** permite uma batalha de 4 jogadores simultaneamnte desde que se utilize o Multi Tap. O jeito é comprar logo o seu e promover verdadeiras batalhas de mano a mano. A previsão de lançamento é para maio, com 24 Mega. O título americano será **Saturday Night Slam Masters**.

NBN IMPORT&EXPORT

HORÁRIO DE ATENDIMENTO
DAS 9:00 ÀS 17:30

★ MOUNTAIN BIKES
★ INSTRUMENTOS MUSICAIS
★ CALCULADORAS
★ BRINQUEDOS
★ VIDEOS
★ SOM

PEÇA NOSSA TABELA

VOCÊ COMPRA, VOCÊ RECEBE

TEL/FAX: (0152) 33.971

SUPER NINTENDO - SEGA - PC - CD
IMPORTAMOS E ENVIAMOS VIA SEDEX

SUPER NINTENDO (ORIG.

SUPER FAMICON (ORIG.)

SEGA/MEGA GENESIS (ORIG.)

SEGA CD (ORIG.)

NEO GEO

CONSOLES:

ACESSÓRIOS

PLASTIMODELISMO (KITS TAMIYA C/MOTOR)

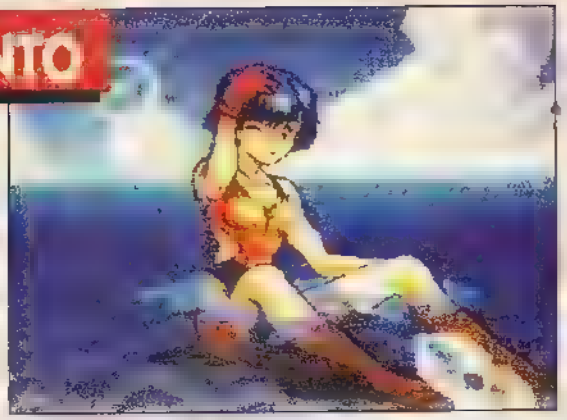
(KITS TAMIYA S/MOTOR)

AEROMODELISMO

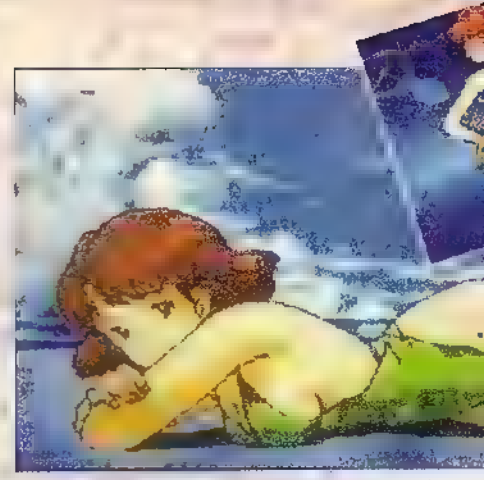
IMPORTAMOS MAIS DE 800 PRODUTOS. CONSULTE

SUPER REAL MAH JONG IV

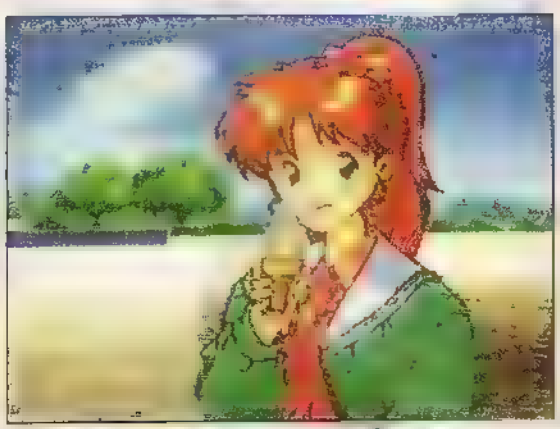
Mah Jong é um jogo bastante popular no Japão. Basicamente, o sistema é o mesmo de um strip-poker, se perder tira a roupa. É por isso que estes jogos são raros em SNes. Este, da Seta, é bem "light". Nao temos informações claras sobre as regras do jogo. O que se sabe é que é necessário juntar 3 peças iguais ou em sequência, trocando as peças quando não servirem. Se acumular pontos pode sair com as gatas Mana, You ou Kaori. Quanto mais pontos tiver melhor fica o passeio. Aprenda que vale a pena.



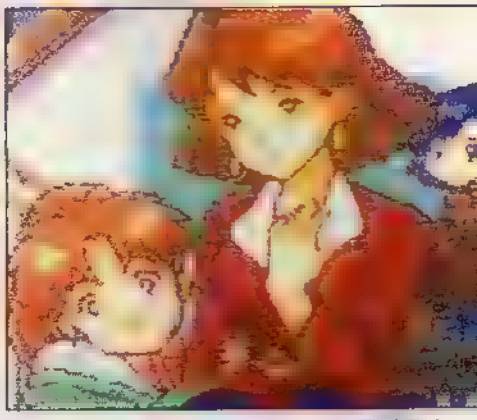
Muitas gatinhas em poses e paisagens ...



...bastante variadas são o delicioso prêmio que



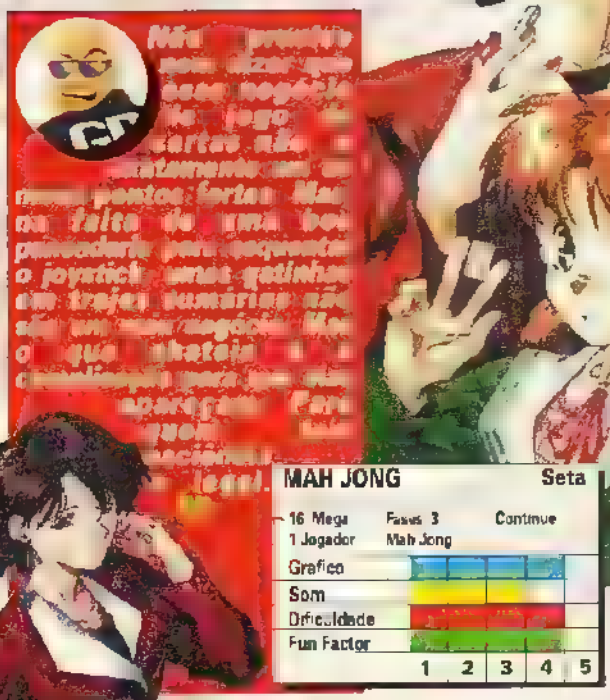
...aguarda os jogadores que conseguirem ...



...se dar bem nas enigmáticas sequências de ca

Será esta a casa onde vai rolar o strip?

Até uma jogadora de golfe p



Só vê as gatinhas aquela qu

desvendar os segredos desse

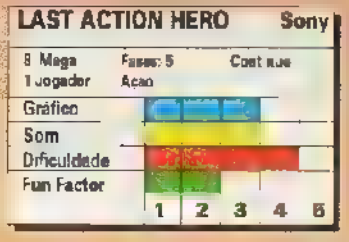
...jogo de cartas enigmático

LAST ACTION HERO

Socos e chutes são sua arma

"The Last Action Hero do ator Schwarzenegger, é aventura do início ao fim. A Sony Imagesoft apostou no tema. Resultado: Last Action Hero para SNes! Side-Scrolling de 8 Mega em que um jogador enfrenta gangues e organizações criminosas em 5 fases emocionantes. Há até uma perseguição de carros. Se você curtiu o filme, vai gostar ainda mais do jogo.

Se a coisa estiver ficando complicada, o melhor é apelar para uma sempre eficiente voadora



Os cenários escuros são uma marca registrada do jogo

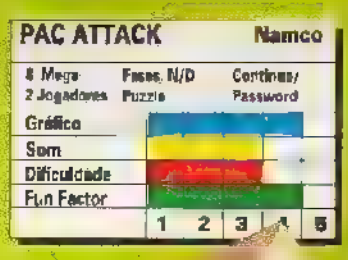
PAC-ATTACK

A onda do revival está em alta no universo do videogame e está deixando a moçada do flash-back num estado prá lá de alfa. A receita é simples: Primeiro, compram-se os direitos de um antigo sucesso, em seguida, coloca-se uma nova roupagem sobre a antiga fórmula, trampam-se os aspectos gráficos e sonoros. Na sequência, basta lançar o cart no mercado. Não dá outra: altas vendas! A Namco foi ainda mais longe. Reuniu elementos de **Pac Man** e **Tetris**, os dois grandes precursores do boom do videogame na década de 80, colocou tudo no liquidificador e fez um jogo extremamente divertido, mas nem um pouco inovador. A mudança mais significativa se mostra na opção para dois jogadores disputando numa mesma tela. A ação consiste em apagar as linhas e reunir os fantasmas no lugar certo, para que a bolinha comilona devore o maior número possível e abra espaço para novos blocos. Igual a **Cosmo Gang - The Puzzle**.

Pacman come os monstrinhos

As linhas somem como em Tetris

A fadinha destroi monstros

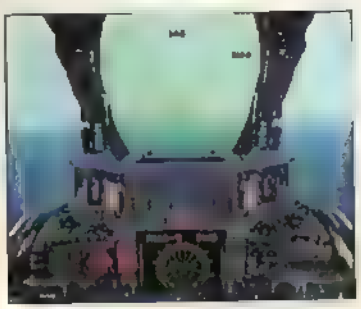


TURN AND BURN

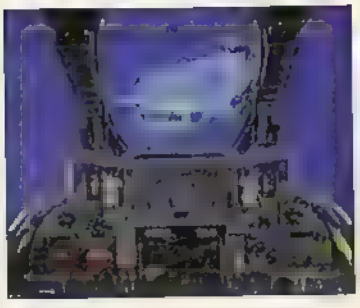
NO FLY ZONE

Você está no cockpit do F-14 Tomcat, caça da marinha americana e foi recrutado para combate a céu aberto. É você, o oceano e um horizonte rotacional com efeitos Mode 7. Seu painel é preciso, com radar, manche, nível de energia, altímetro, velocidade, combustível e sequências animadas de seus alvos sendo atingidos. Com o arsenal mais avançado do mundo, você trava duelos com pilotos mestres. Os aviões inimigos são Mig 29. Na metralhadora, ou nos mísseis (longa, média e curta distância) você vai completando as ordens do QG. A cada 4 delas, você é promovido e recebe missões mais difíceis. Lembre-se: um Top Gun não erra. Nunca!

Com L e R você muda a visão do jogo e vê se está sendo perseguido

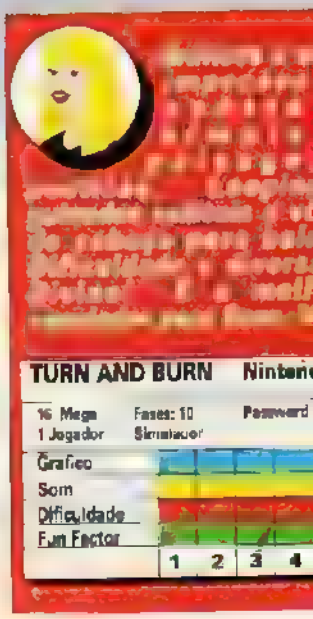


Selecione o inimigo no radar e atire o míssil de longa distância

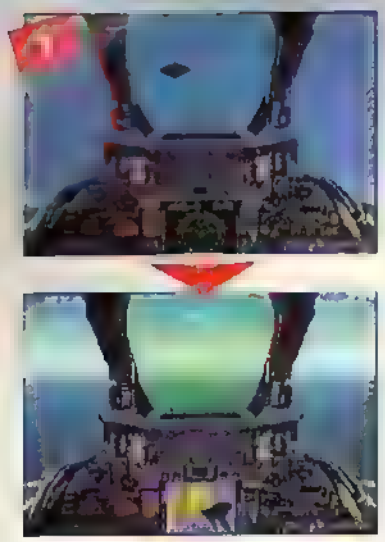


No pouso, reduza a velocidade para ser bem sucedido

As nuvens não poderiam faltar



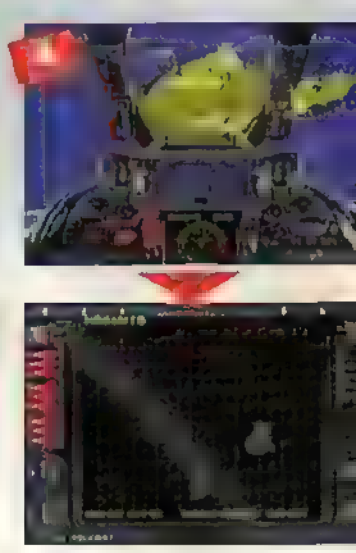
MISSÕES PERIGOSAS



No alto, o último Mig de uma de suas missões. Você o detona quando acerta suas turbinas. Acima, você vê no visor um Mig no exato momento em que é abatido por um de seus mísseis, mesmo que esteja fora de seu raio de visão

Durante uma perseguição, sua habilidade de pilote será muito exigida, em manobras como looping, o vôo de ponta cabeça ou o after burner, quando você aumenta sua velocidade ao máximo. Mas cuidado com o gasto excessivo de combustível

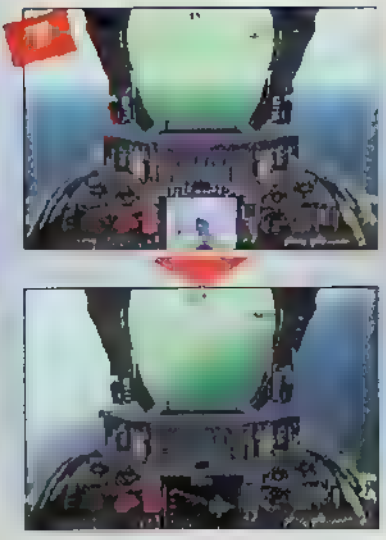
As missões noturnas são bem difíceis por causa de pequena visibilidade. Somente acione os mísseis de média e curta distância quando a luz vermelha no centro do painel (no alto) estiver acesa. Caso contrário você desperdiça um armamento precioso



Depois de eliminar todos os avi
inimigos, é preciso selecionar no
radar o ponto indicado em
vermelho. Dessa maneira, você
inicia o resgate (neste caso, num
lha) que é a última parte de um
de suas missões. Primeiro destro
os canhões inimigos

O painel dá as informações de que você precisa: O número à esquerda indica sua velocidade. A bolinha vermelha mostra sua posição em relação ao horizonte, no centro um radar onde você visualiza o inimigo e, à direita, o número de tiros e mísseis disponíveis

No alto, você observa um outro tipo de radar, que dá uma visão mais aproximada. Acima, sua missão consiste em destruir os canhões da torre de petróleo. O melhor é destruir um a cada mergulho e repetir a operação até o fim



Nas áreas onde há submarinos tome cuidado. No alto, no visor, veja que um deles lança um míssil em sua direção. Repare no projétil que o persegue na foto acima. Aumente a velocidade ao máximo e barbarize nas manobras, pois é impossível acertá-los

Caso queira empregar os mísseis
use-os quando o inimigo vier em
sua direção. Senão, a metralhado
é mais eficiente. Não atire
ininterruptamente para não
esgotar seu poder de fogo. Se fi
sem munição ou combustível
retorne ao porta aviões

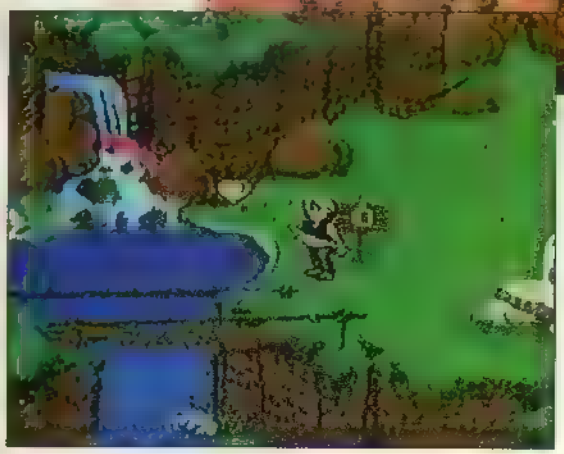
Adventure típico com toques de quebra-cabeças e labirinto. Uma horda de terríveis criaturas, comandadas pelo Rei das Trevas, são enviadas para destruir toda a beleza de seu reino. Sem saber do rumo que os acontecimentos tomaram, o aprendiz de mago sai em uma jornada em busca de sua donzela, perdida no bosque. Nos arredores se depara com estranhos acontecimentos e seres de uma terra encantada. Armado com um arsenal de itens mágicos, Merlin tem que usar de toda a estratégia para encontrar sua amada e acabar definitivamente com a raça de King Shadow. Em certos momentos, por exemplo, impera a mais absoluta escuridão. Para enfrentar esse desafio o jovem mago precisa estar de posse de sua lanterna. Em outra ocasião, o aprendiz de feiticeiro se depara com um pedaço de fase que se desenrola debaixo d'água. Para não acabar virando

Um conto de fada da época em que o ancião Merlin era um moleque cheio de espinhas em busca da gata. A ação não é forte. Adventure em que se pensa muito para achar o caminho. Quem gosta do estilo vai delirar com os detalhes gráficos. LM

YOUNG MERLIN — **Virgin**

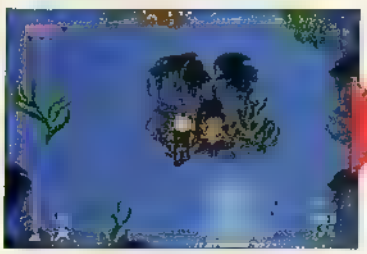
16 Mega	Fases 10	Password
1 Jogador	Adventure	

	1	2	3	4	5
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					

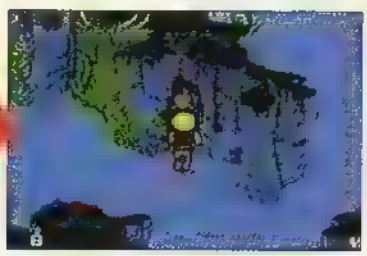


Para conseguir preciosos itens, é preciso que você jogue as gemas dentro desse lago e agrade a Lady of the Lake

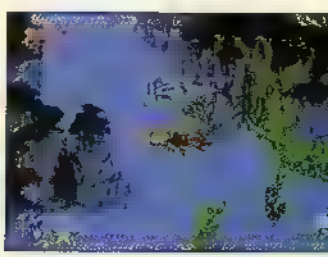
Ao ajudar essa fadinha, ela abre a passagem para a cidade de Pinedale. Nos lagos você pode encher os potes com poções mágicas



O beijo da sereia repõe oxigênio..

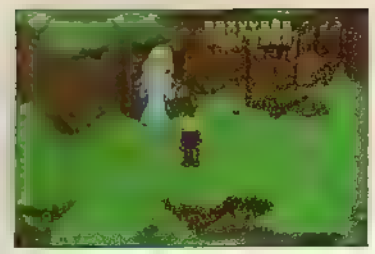


...mas as piranhas o seguem

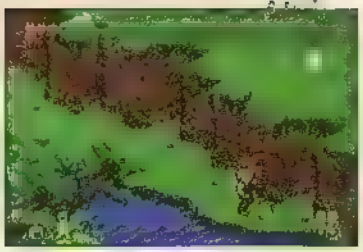


O peixe-martelo rouba seu ar

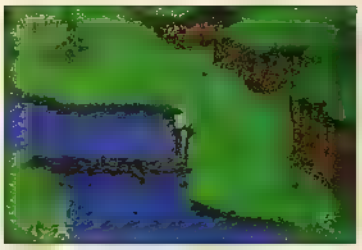
papinha de peixe, só mesmo dentro da bolha.. só mesmo dentro da bolha. Isso sem falar no desafio tamanho família que é representado por alguns quartos que são verdadeiros labirintos. Esse estilo torna Young Merlin um jogo longo, feito sob medida para todos aqueles que se divertem enquanto quebram a cabeça. Os gráficos fazem lembrar de imediato o jogo **Monsters**, e a parte sonora, se não traz nada de muito especial não chega também a decepcionar. Com capacidade de memória de 16 Mega, este cart representa uma síntese equilibrada entre a velocidade de um jogo de ação e a lentidão de um RPG típico. Todos esses fatores associados a um bom controle colocam esse jogo da Virgin num patamar acima da média.



A dama do lago o ajuda

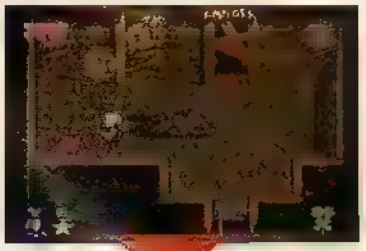


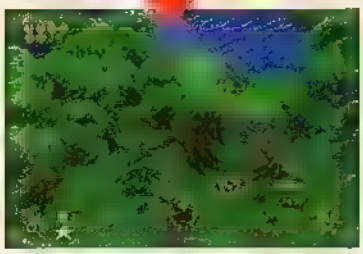
A lanterna é vital na caverna



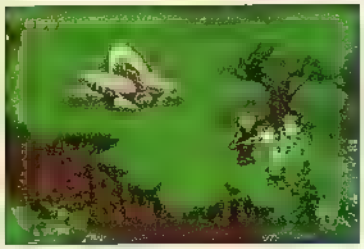
Aqui o desafiam a passar a risca

Usando o balao você pode subir pelas escadas quebradas...





...em uma delas, você encontra a gema vermelha, e depois de jogá-la na água, você finalmente consegue o bubble maker para atacar e acabar de uma vez com a cambada de chatinhos

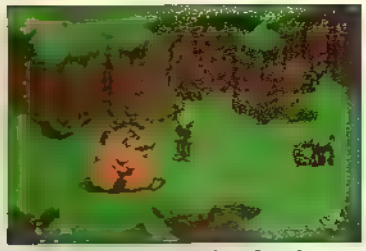


Congele as plantas para passar

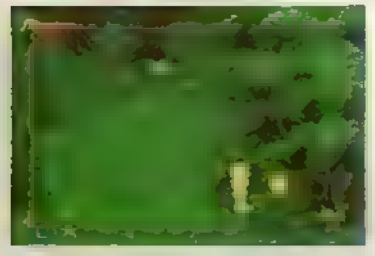
Na 2ª fase, pegue a chave .

...aguarde os dois entrarem...

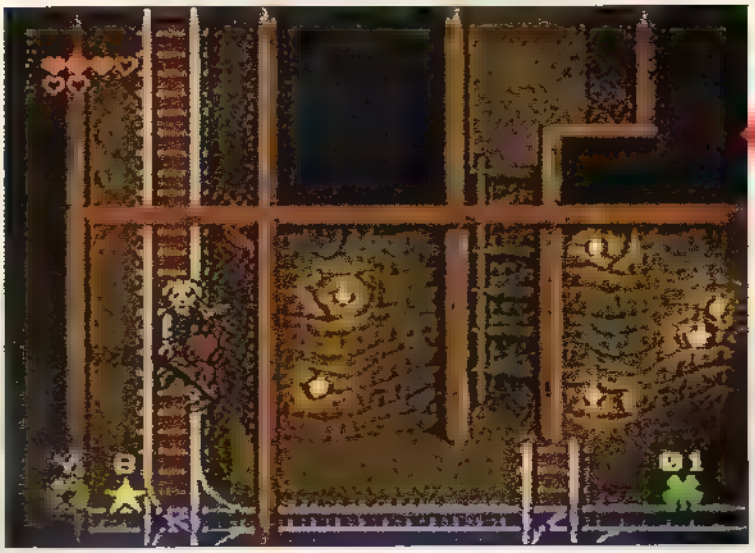
...volte a mina e pegue a roda...



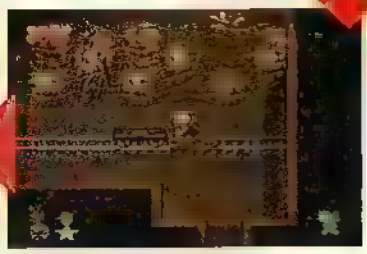
Primeiro congele e depois atire nesse javali



Use a água do lago para se tornar invencível e vencer a árvore



...e então você estará prontinho para seguir pelos trilhos do vagão. Para mudar de trilhos, basta inclinar o direcional para a direita ou para a esquerda, dependendo da direçao indicada pelos trilhos



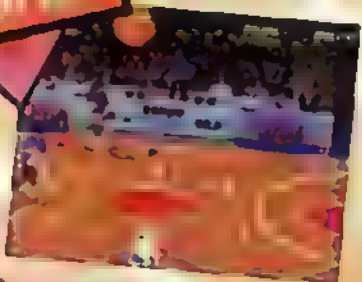
..entre na mina. Ao encontrar o carrinho, trate de conserta-lo com a roda que acabou de pegar...

JaM It hoME

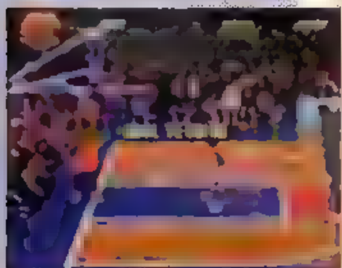
Vinte e sete times a sua [illegible] e a possibilidade de jogar entre quatro [illegible] os dois melhores [illegible] [illegible] menos de [illegible] [illegible] NBA [illegible] [illegible] os [illegible] que é capaz das [illegible]

Por Manny LaMancha

[illegible]! A maior, a mais implacável e sensacional extravagância em basquetebol, chega do arcade para o SNes. Para os atletas do videogame Jam It Home é a chance de economizar fichas e muito tempo perdido nas filas.



Se você tentar roubar uma bola e o adversário cair com ela, volte e insista. Na segunda tentativa a bola será sua



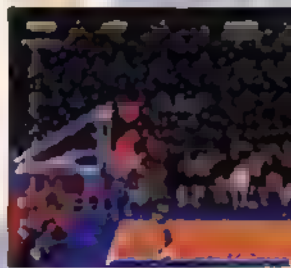
As emoções estão garantidas nesse basquete

TEM QUE JAMBRAR

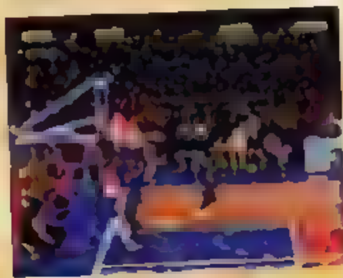
Não há regras nem limites para quem ambiciona a glória. Principalmente na liga nacional americana. Você escolhe uma das 27 duplas da NBA. O revezamento do controle é feito entre os dois homens do seu time, e cada qual possui o seu medidor de força e de fraqueza. Alguns tem habilidades de drible, outros sao especialistas em arremessos de três pontos. A meta é derrotar outros times até faturar o campeonato. Um sistema de passwords que podem ser acionadas em partidas diferentes possibilita a cada jogador salvar seu progresso. Jogue contra o computador ou convide um amigo para reforçar a sua equipe. Com o Multitap da Hudson jogam dois times de duas pessoas cada. Os botões adicionais do SNes simplificam a operação de controle no arremesso, passe e bloqueio. Para aumentar ainda mais a emoção, é possível acionar uma velocidade turbo com a ajuda dos botoes L e R. A pedida mais bacana, sinceramente, é o Multitap. Jogar contra a CPU é pedir para ser humilhado. Os automáticos conseguem fazer até 20 pontos em apenas 10 segundos, só com cestas de três pontos.

Deixe o dedo no botão Turbo logo depois de apertar o botão de Toco, assim você será capaz de tomar a bola do adversário

As sprites que compõem os bonecos são mais limpas e definidas que a versão para Mega Drive. A velocidade, muito rápida no Mega, foi ajustada para uma melhor jogabilidade. Os detalhes dos jogadores não são tão perfeitos quanto no arcade. Em alguns momentos de aglomeração podem atrapalhar um pouco a visão. Se você adora os sons falados dos arcades, vai notar de cara que houve uma grande perda neste quesito. O único aspecto negativo de todo o cart. Quando começar a jogar este mano-a-mano você nem vai pensar em som. Gráficos duca, controles fáceis e jogabilidade gigantesca. É de levar para casa. Mesmo não sendo uma exata tradução do original, é a melhor versão para consoles domésticos.



Quando você perceber que o adversário parte para uma enterrada, pule com ele e, no ar, aperte Turbo e botão de Toco no lance



Não desperdice o seu turbo. Deixe algum para o futuro

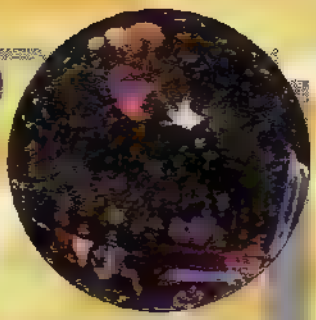
O mais aguardado jogo de esporte dos últimos tempos chega finalmente para o Snes. E a espera é justificada. É o melhor basquete jamais surgido para SNes.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.5	4.5	5.0	4.5	Avançado

Já disponível
Esporte
4 Jogadores
EUA
Password
27 times
Visão lateral

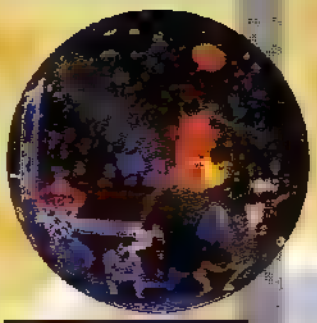
is it the shoes?

Você pode destruir tabelas...

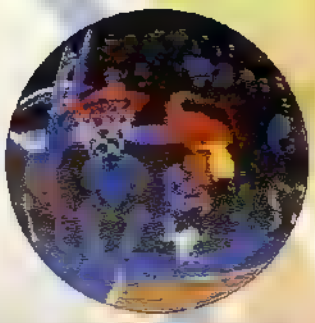


...dar um 360°...

...enterrar com uma mão...

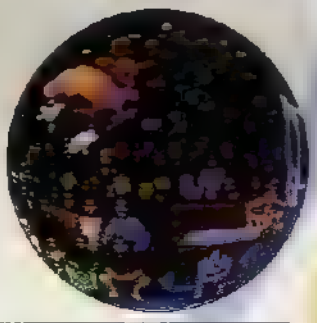


...cair via aérea...



...enterrar de costas...

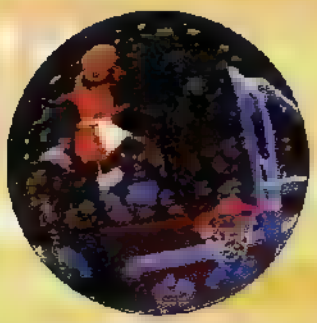
...enterrar como monstro...



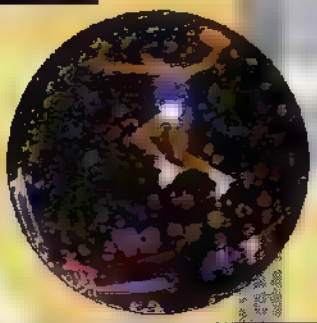
...enterrar de lado...

...dar o grito do Tarzan...

...descer da montanha...



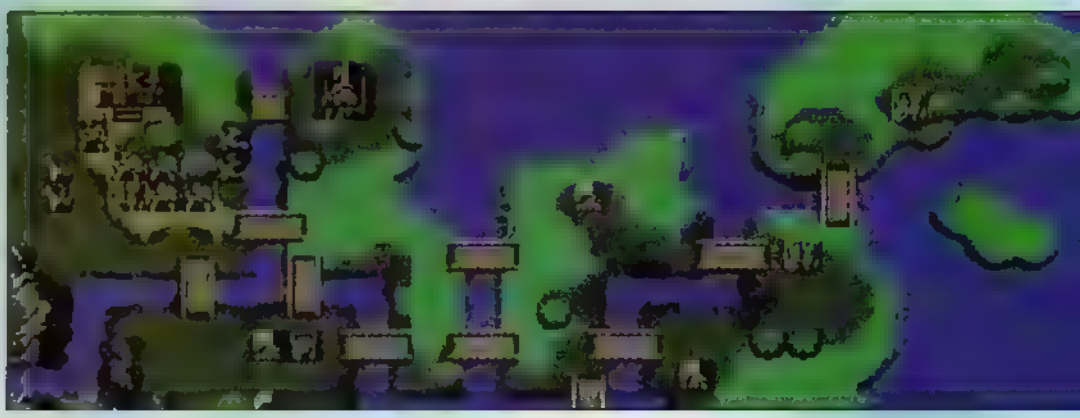
...dar uma de beija flor...

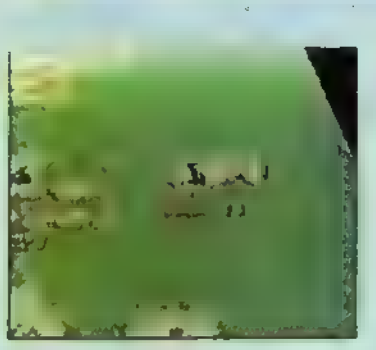


... e detonar total nas quadras

FIREEMBLEM

Fire Emblem é o primeiro jogo para SNes com 24 Mega. A Nintendo utilizou bem a memoria e fez um jogo denso, profundo e comprido, tipo simulador de guerra com toques de RPG. Lembra muito **Shining Force** (Mega Drive) com requintes de **Ogre Battle**. Os gráficos da batalha são de alto nível e as animações são suaves. Todos os aliados tem um rosto que não se repete, e olha que são uns 70 guerreiros à sua disposição. O jogo e dividido em duas partes: o enredo da parte 1 é uma versão do Nintendinho com pequenas diferenças e se divide em 20 capítulos; já a parte 2 e original para SNes e bem mais difici Cada capitulo é uma batalha: você vence se destruir o líder dos inin e conquistar o local. Os aliados mortos não vol mais e, se seu líder mo game over! No mapa h lojas para reabastecer s exercito. Suas armas tê limite de uso. Se zerar,

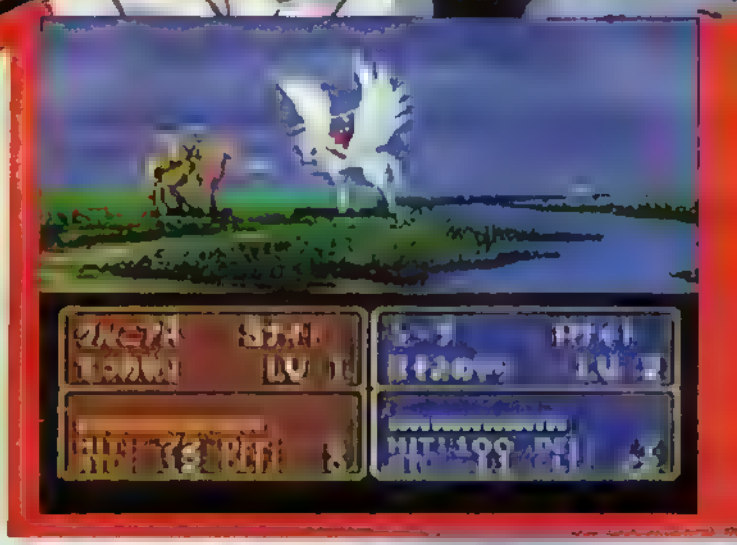




Oriente-se pelo mapa

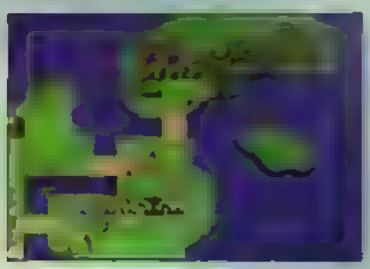
Escolha quem atua a cada fase

arma se quebra. Todas as classes tem pontos fracos: o guerreiro de armadura é vulnerável à magias e armor killers, os cavaleiros do pegasus e do dragão são fracos contra arco e flecha, o cavaleiro tem poucas defesas diante de rapiers e knight killers e assim por diante. Alguns inimigos podem se aliar a você: ache uma pessoa em seu grupo que possa convencê-la. Alguns aliados se escondem em vilas, onde só Mars (seu líder) pode entrar. Em outras vilas se consegue ajuda como dinheiro e itens. As casas guardam informação. Os ataques são sempre seguidos de contra-ataques. Assim, a única vantagem de quem toma a iniciativa e sair pr meiro. Se você gostou de **Fire Emblem** e **Fire Emblem Gaiden** vai adorar esta versão. Ideal para quem curte o gênero.

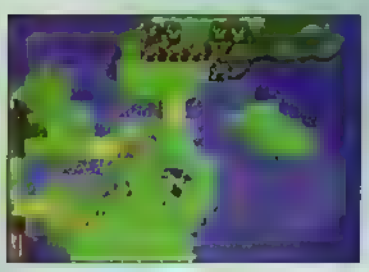


As sequências de animação se tornaram qualquer coisa de espetacular, o que acrescenta mais diversão ao jogo

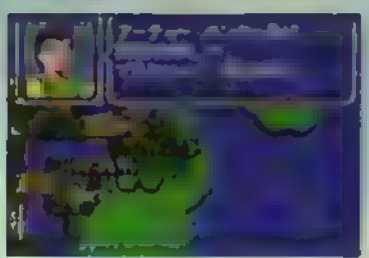
Sempre surgem aliados



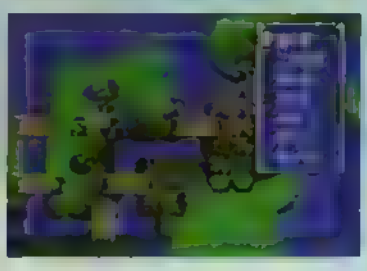
Cavaleiros tem grande raio de ação



Com Pegasus se vence o relevo



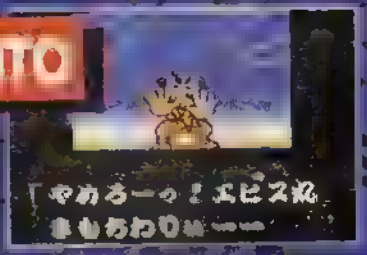
Nas casas você consegue as informações necessárias



A pessoa certa de seu grupo pode conquistar aliados

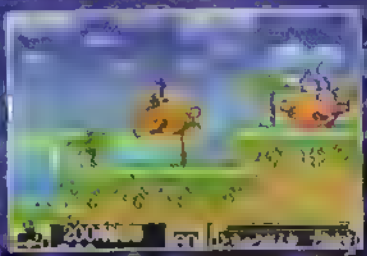
GOEMON 2

Essa série é um dos carros-chefes da Konami. Mescla ação e diversão num cenário bem japonês - são samurais, ninjas e templos orientais de montão. As diferenças com o cartucho anterior da série são poucas. Nota-se, de modo geral, um aumento na qualidade do jogo e do gráfico. O fato de poder jogar com dois players simultâneos torna o jogo mais fácil, uma vez que se continua do ponto em que morreu (a não ser que os dois morram ao mesmo tempo). Cada personagem de Goemon 2 conta com duas armas: uma normal de curto alcance e a especial, que gasta dinheiro (é possível carregar). O jogo vem com bateria: para salvar,

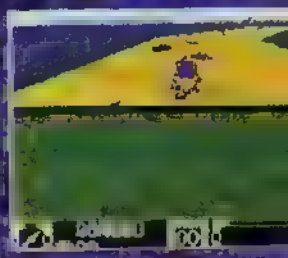


Um golpe de altura média

A dois, placar 98 a 99



Os golpes baixos são [illegible]



A melhor pedida é escolher Sassuke, o mais rápido e versátil

O velho jogo de memória, em versão veloz

entre num hotel e selecione "save". Carregar o compan é possível também: um jogador se agác o outro pular sobre Assim, um se encá dos movimentos e outro dos ataques: caso os projéteis se estarão carregados jogos bônus são va e rendem uma boa

Goemon 2 é o tipo de jogo para quem se amarra num belo prato de peixe hiper mal passado. Ou seja, é coisa de japonês. A segunda versão desta série da Konami é ainda mais bonita, complexa e bem elaborada que a primeira.

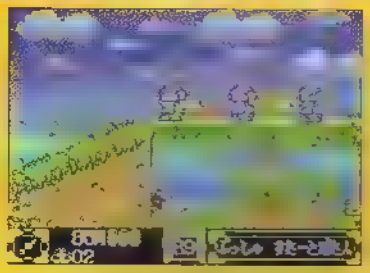
E, como vocês t sabem, a "big K" costuma errar. Adore

GOEMON 2 Ko

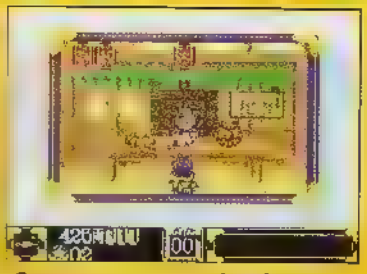
16 Mega	Fases: 6	Bateri
2 Jogadores	Ação	
Gráfico		
Som		
Dificuldade		
Fun Factor		
	1 2 3	

ÁREA 1

Treine bem os comandos, embora nao sejam muito complicados. Este início é excelente para conseguir dinheiro e power ups. Na cidade pode se comprar itens e gravar. Em algumas casas, ao longo do jogo, pode se encontrar personegens ilustres do mundo Konami, tais como Simon Belmont, Win Bee, e até Sparkster, de **Rocket Knight Adventures** para Mega Drive. No final da área, é possive lutar com o robô (Goemon Impact) destrua casas e inimigos primeiro para ganhar energias e bombas e depois detone o mestre. Caso você morra, volte para a fase de destruição.

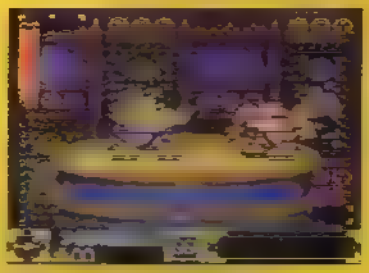


Passe aqui agachado para conseguir o bau



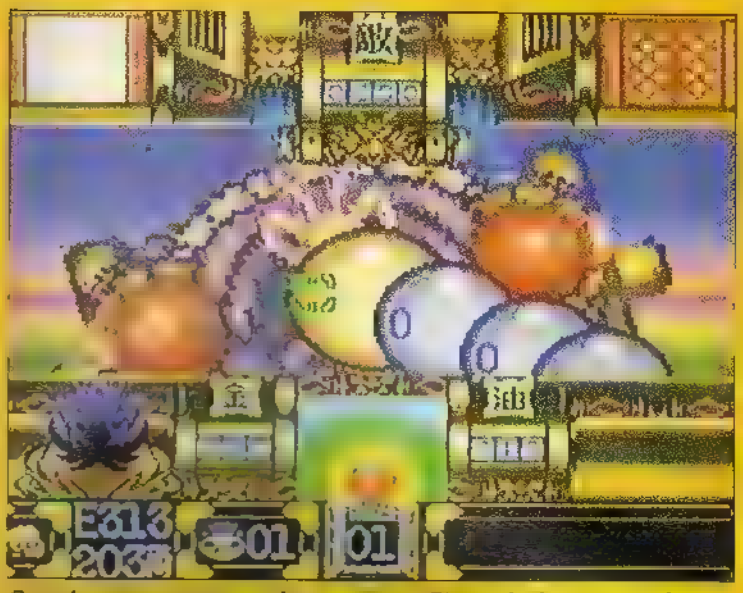
O capacete protege dos tiro; a armadura, dos inimigo

Esse transporte e muito veloz, nele, você não perde energia



Quando seu sumo-bot for jogado para fora do ringue, cala fora

Os comandos são:
X - Lado
B - Direto
A - Joga moeda, gasta dinheiro
X - Bomba
L ou R - Deresa.

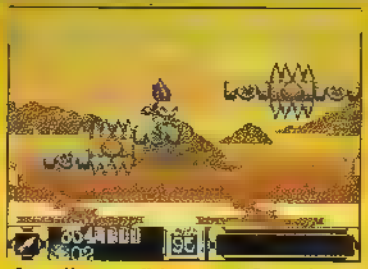


Quando o inimigo vier a mil, use o direto (B) para fazê-lo ver estrelas

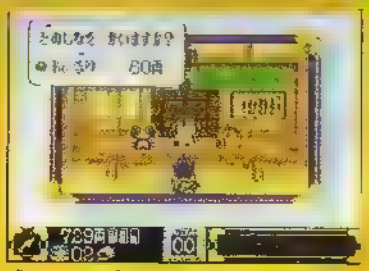
ÁREA 2

Nessa fase você pode encontrar o parque de diversões, os jogos bônus e o Xexex. Siga a trilha da ***GP*** ao lado.

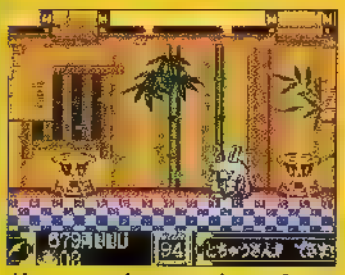
Quando encontrar transporte, use-o sem vacilar



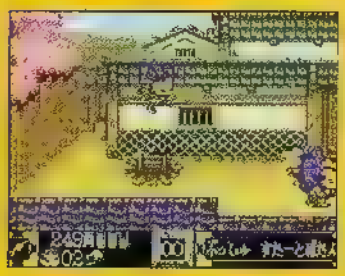
A melhor pedida aqui é Sassuke. Suas habilidades serão testadas



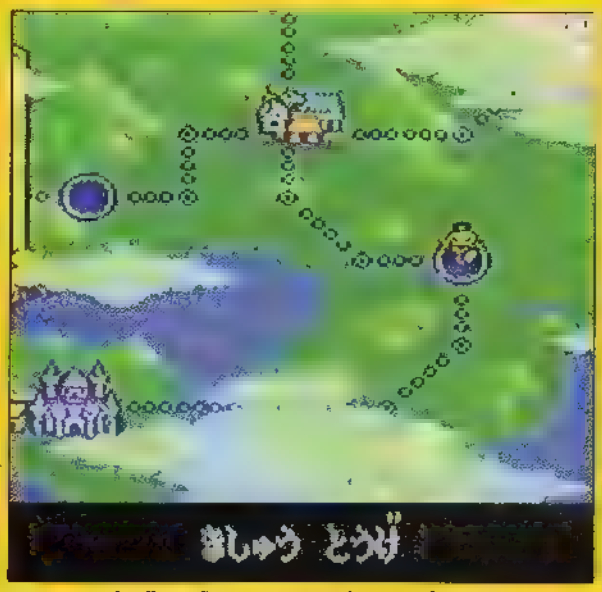
Compre o item da direita para passar dos guardas da cidade



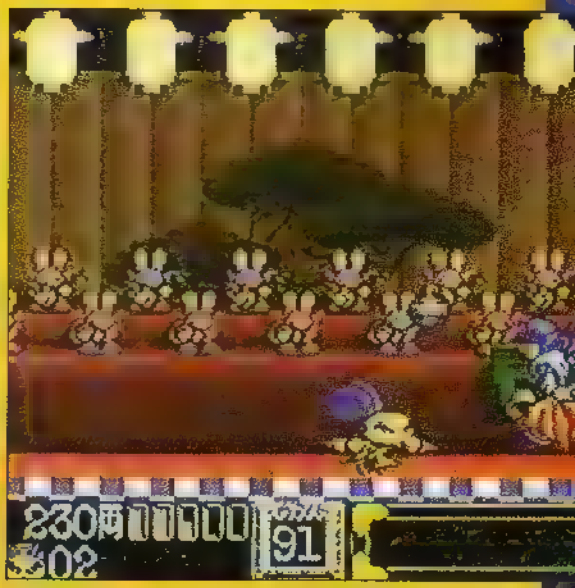
Use os tambores e vá por cima onde há muita grana



Através desta passagem secreta você vai chegar ao ...



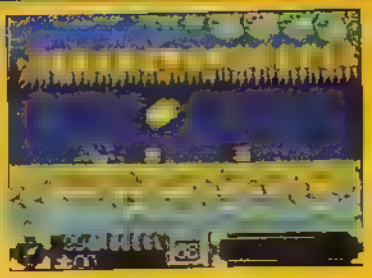
...parque de diversões mas antes ha uma fase



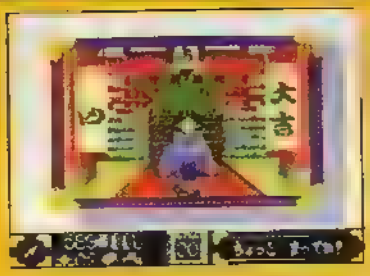
Neste mestre, use bombas para facilitar

ÁREA 3

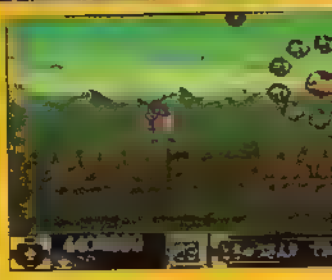
A fase começa agitada nas costas de um dragão. O perigo maior surge quando o bicho passa sobre os espinhos: você é obrigado a passar por baixo no maior gás. Um dos maiores desafios é a cara da sombra. Ele joga um monte de silueta de bichos, mas podem ser destruídos. Não se pode matar o mestre, porém, apenas sobreviver ao ataque dele. Convém ter bolinhos de arroz (energia reserva) e armadura para aguentar alguns ataques. O chefão tem um pião gigante. Use o direto. Caso ele se divida, oriente-se pelo radar. Se você morrer, volte uma fase e acumule energia suficienbte para encarar o robô.



Passe rapidinho desse ponto, senão você dança direto

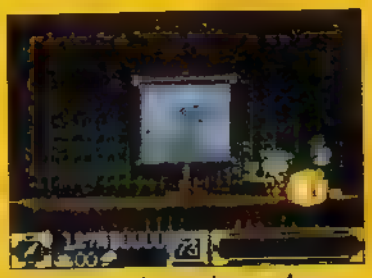


Se pagar para passar neste templo, ele o levara por outro caminho

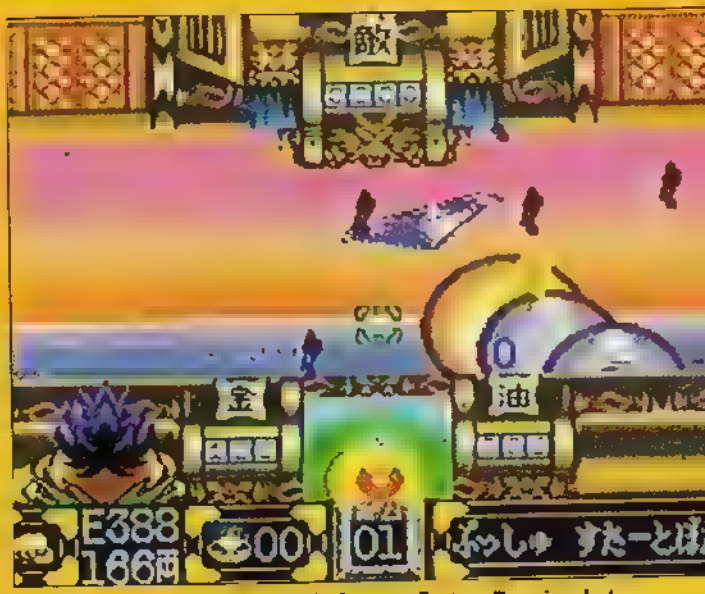


Não hesite em usar bombas aqu assim fica bem mais facil

Aqui da pra pegar energia extra



Destrua ou desvie das sombras



Destrua primeiro o piao do chefe com diretos. Depois e baba

ÁREA 4

A maioria das fases sao normais, sem muitas dificuldades. So na penultima fase ha um probleminha. O primeiro final e falso. E necessário ter o peixe e passar mais para o fundo onde se encontra o final verdadeiro. Numa das vilas compre um item (ver legenda), que será necessário na área seguinte. O chefe é fácil. Se você estiver equipado não tem erro.

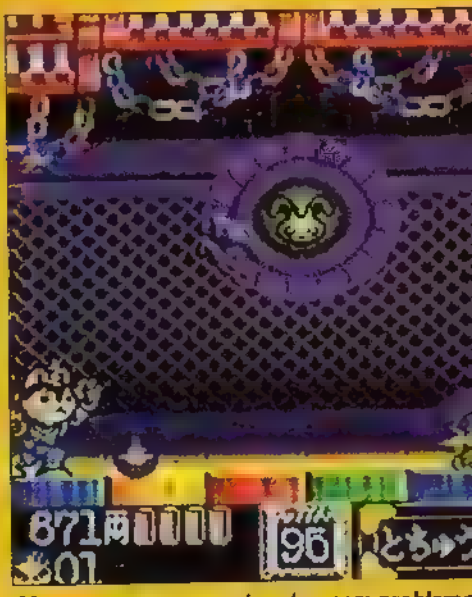
Esse cara solta umas pulgas que grudam e reduz seu poder de pulo

Na fase do "trem", tome cuidado com os inimigos

Com o auxílio do peixe, pule o primeiro final e va pro outro

Observe bem o movimento da esfera para evitar imprevistos

O item a esq. e essencial; o do meio, so após a area 5

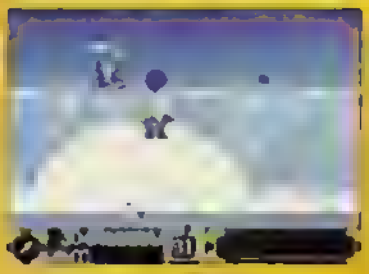


Mate o mestre com as bombas sem problema

ÁREA 5

Para acionar o teleférico é necessário estar de posse do item da fase anterior. Caso morra, compre outro. Na cidade, entre em todas as casas e volte a fase anterior para comprar a fantasia de serpente que serve para reduzir pela metade a grana necessária para o uso dos projéteis. Na saída da cidade, encontre com o coelho doidão e logo enfrentará o mestre. Destrua o maior número possível de casas e inimigos e vá tirando a energia do chefão, como sempre. Passado um certo tempo, ele irá fugir e terá que ir quebrando as barreiras com socos diretos. Depois acabe de vez com o cara.

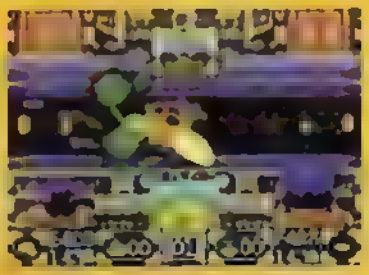
Para passar, só com o teleférico



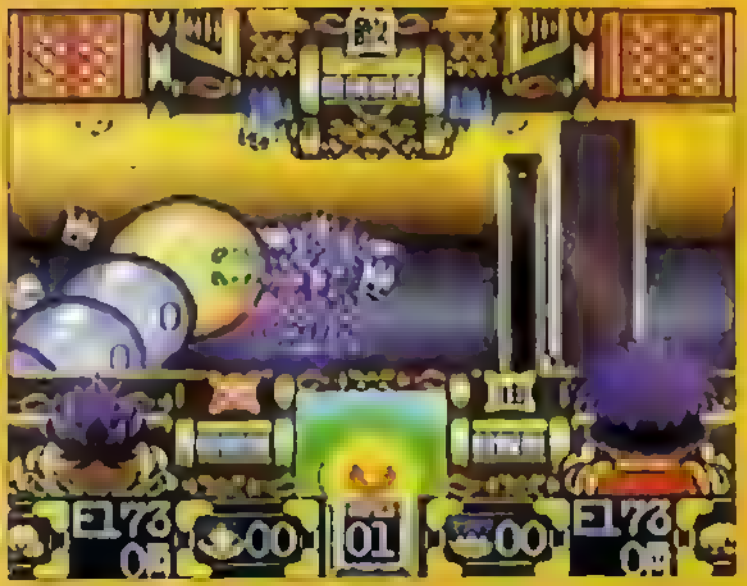
Vá detonando os inimigos

Coelho esquentado de novo

Vá destruindo tudo pelo caminho



Acerte com moedas esses troços verdes. Saque ou defenda os tiros



Toda vez que ele se aproximar use o direto. De longe, atire moedas. Na hora do perigo não hesite em soltar bombas

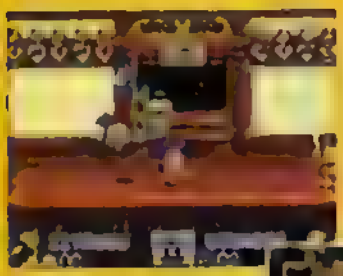
ÁREA 6

A última fase é cheia de perigos. Na cidade existe mais uma passagem secreta. Veja nas fotos. Muitos abientos complicados o aguardam. Você vai precisar de toda a sua sabedoria. O último mestre só pode ser derrotado acertando nos tiros do coelhinho. Banza !!

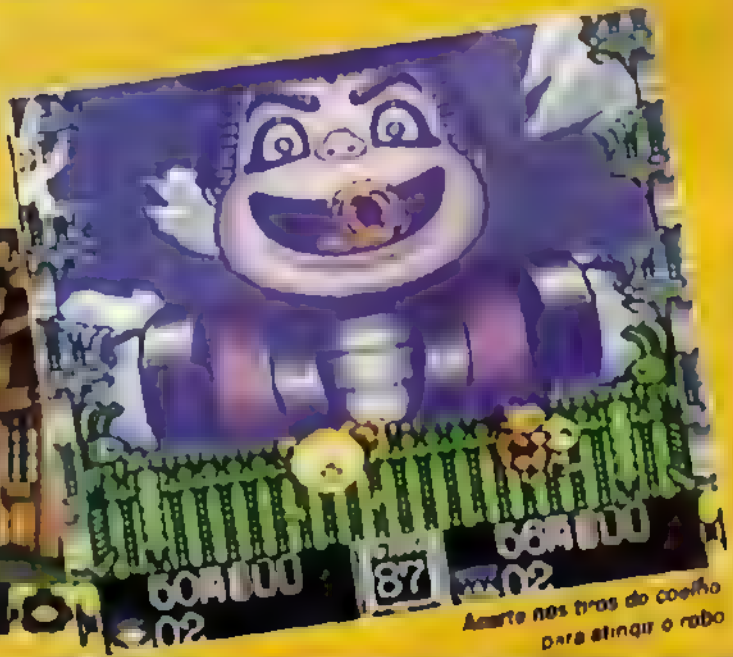
Use projéteis neste sub-chefe

A última fase é uma saída das outras. Utilize tudo o que aprendeu

Use esta passagem secreta para conseguir a power glove



As coisas engrossam no último chefão. Para formar a passagem mais fácil, a jogada em dupla é a melhor saída. Atirem moedas para cima, desviando dos raios. Utilize-se dos guarda-chuvas para isto



Acerte nos tiros do coelho para atingir o rabo

NOSSO NEGÓ
VIDEOGAME.

E TEMOS ÓTIMOS NEGÓCIOS PARA VOCÊ E SUA LOCADORA.

THE Best play Here SUPER NINTENDO

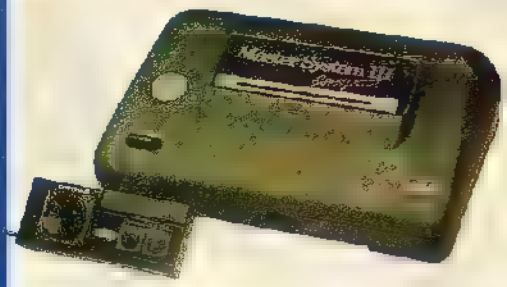
Nintendo

PLAYTRO

CIO É

BEM-VINDO À PROXIMA FASE

MEGA DRIVE



SEJA NOSSO REPRESENTANTE EM SUA CIDADE. INFORME-SE

CARTUCHOS • JOYSTICKS
• ACESSÓRIOS • BRINQUEDOS • JOGOS P/ PC

Wicale é o seu fornecedor especializado em games e brinquedos eletrônicos. Com seu pessoal de vendas treinado para prestar-lhe um atendimento personalizado, a Wicale oferece a você as melhores condições de pagamento e preços. Solicite a visita de nosso representante. Você vai sentir a diferença. Afinal, quem tem seriedade e competência só pode lhe oferecer o melhor. Confira.

SEGA

TEC TOY

ATENÇÃO GAMEMANÍACOS
Procure na sua locadora preferida o cupom Wicale e concorra a prêmios sensacionais.

TELEVENDAS
(011) **703-8071**
Rua Minas Bogasian, nº 323
Centro - Osasco - CEP 06013-010

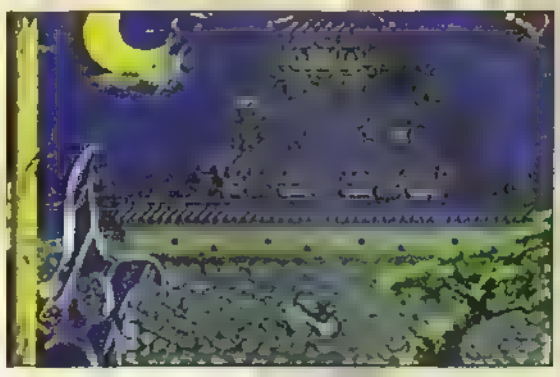
WICALE
AQUI O JOGO É LEGAL

TETRIS

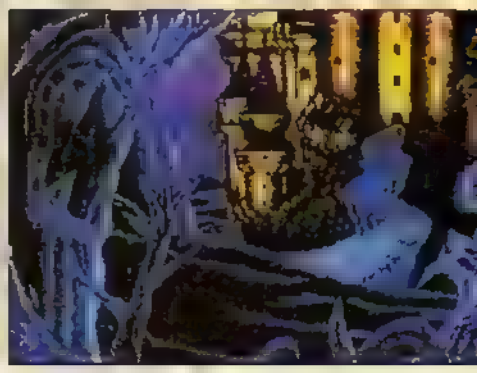
Tetris, o quebra-cabeça eletrônico mais jogado no mundo, volta às telas do SNes. Como em **Tetris 2**, pode-se jogar contra um amigo ou desafiar o computador. Há novos elementos. No modo 1 player, escolha entre 8 personagens. O elenco é estranho, tem lobisomem, shamã, princesa, duendes... Cada figura possui uma magia que cria órbitas entre os blocos. Esses poderes podem pôr seu adversário numa situação difícil e vice-versa. Para disparã-los, entretanto, só completando as linhas com cristais. Quando o bloco seguinte estiver caindo, direcione para cima e ajakazan... seu oponente vai roer os dedos. Os cenários de fundo têm paisagens coloridas e gráficos de prima. É o primeiro que se joga como personagem. Imperdível!

Cenário do Bit lembra contos de fadas

Essa aldeia tribal é o cenário de Shamon



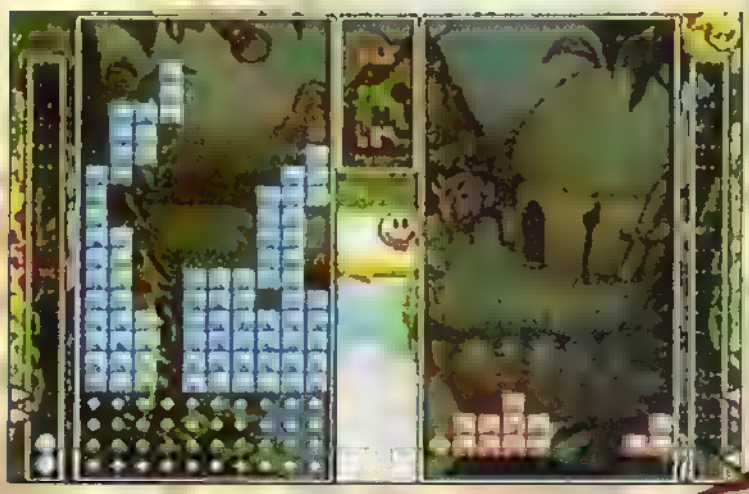
Esse templo só poderia ser do Ninja



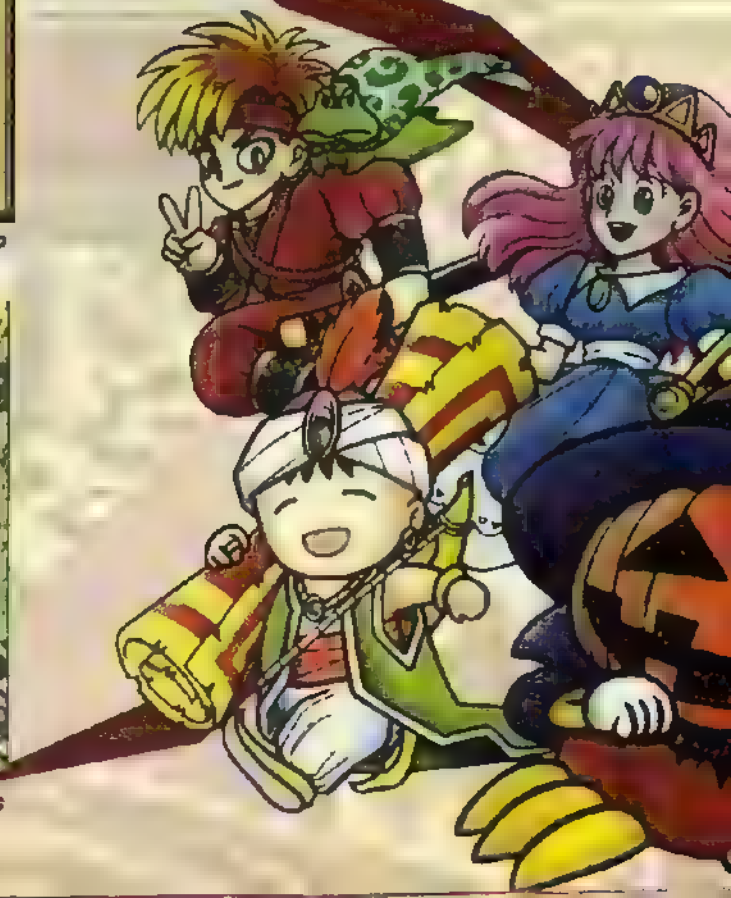
Muita escuridão no cenário de Dragon

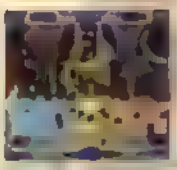
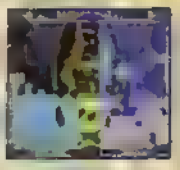
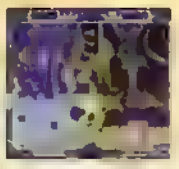
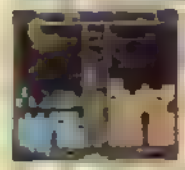
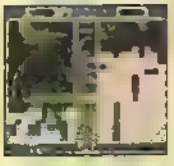
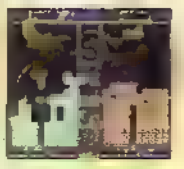
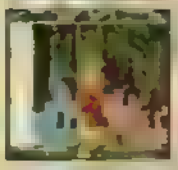
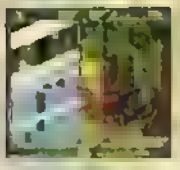
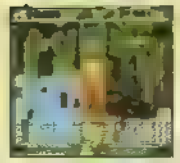
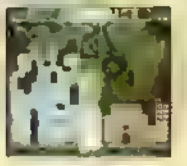
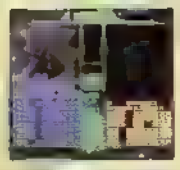
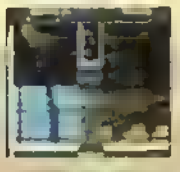
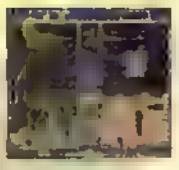
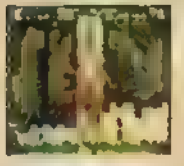
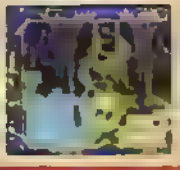
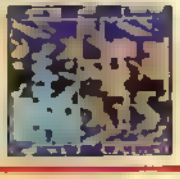
Tetris ficou ainda melhor

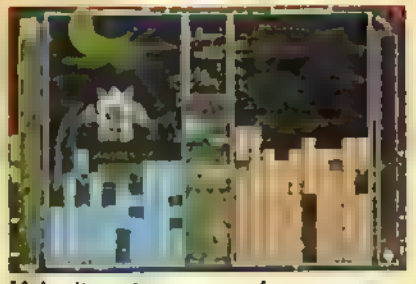
Mais 2 personagens com dicas GP



Esse é um dos melhores momentos de Tetris, quando se apagam 4 linhas

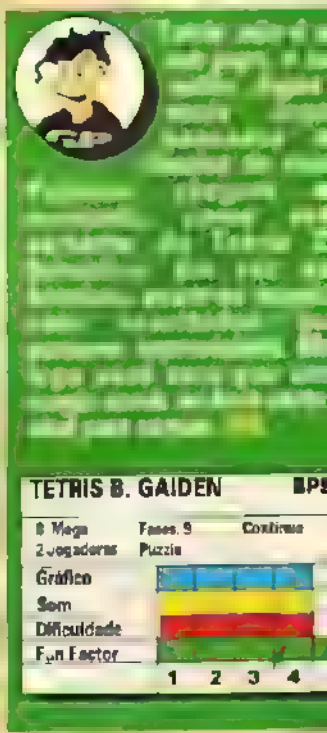


	1	2	3	4
HALLOWEEN	Fry preenche suas tres linhas inferiores	Dark escurece a tela do inimigo	Vampire pega os cristais estocados do inimigo	Bomb. esbursca blocos d adversari
ALADDIN	 Seesaw: manda 2 de seus blocos para o inimigo	 Shield: as linhas do adversario não o afetam	Fax: transfere seus blocos para o oponente	 Controle remoto controle blocos d inimigo
WEREWOLF	 Cut: corta suas 4 linhas superiores	Lento: retarda a descida dos blocos inimigos	 Parasita: se o adversario faz linha, você também faz	 Rensa. a fazer uma linha os blocos se soltam
PRINCESS	 Sol: apaga tres fileiras a sua escolha	 Mirror: as magias do adversário beneficiam você	 Paralise. impede a rotaçao do bloco inimigo	Copy Voc copia o campo do adversari
SHAMAN	Morsés. abre seu campo	 Potente: o botão de rotacionar do inimigo se acelera	 Maldicao faça linha e petrifique o campo oposto	Pray. acio qualquer golpe niv 4 de mod aleatório
NINJA	Canto. abre-se um espaço em um dos seus cantos	 Illusion mostra um bloco falso ao inimigo	Tela. as linhas completas do inimigo não descem	 Medusa petrifica blocos do adversari
BIT	Stardust: apaga suas linhas com estrelas	 Fever: você e o inimigo recebem 10 blocos iguais	Gang. rouba os cristais do campo do inimigo	Mambo. blocos do oponente sobem e descem
MIRURUN	Mirurun: destroi as 4 linhas inferiores	 Invert: inverte o controle do adversario	Pentafis: Adiciona 5 linhas no campo oposto	 Sirtet tro blocos po vazios e vice-versa



Mais alternativas com golpes especiais

É possivel uma disputa entre o mesmo personagem



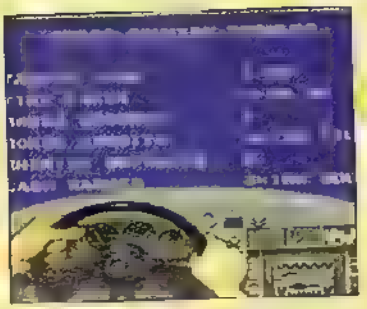
BATTLE CARS

Battle Cars, da Namco, é uma corrida em alta velocidade pelo primeiro lugar no campeonato. A perspectiva é idêntica a do clássico **F-Zero**. O visual futurístico está mais para **Rock'n Roll Racing**. São 3 modos de jogo: um jogador, com 9 fases e suporte de password; dois jogadores num racha pela vitória ; e o modo tournament, um campeonato com 8 concorrentes. Você escolhe logo de cara a sua supermáquina, entre 3 modelos arrojados. A partir daí, é mão no volante. Com o decorrer das disputas você junta grana para equipar seu carro com um novo motor, amortecedor, freio e armas de última geraçao. No modo dois jogadores, a tela é dividida ao meio com efeitos Mode 7. É uma grande pedida para quem gosta de aliar muita velocidade e destruição.

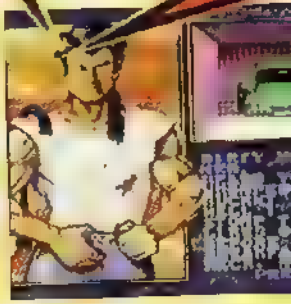
Escolha sua caranga e a cor

A coisa pega pra valer

Destrua o adversário

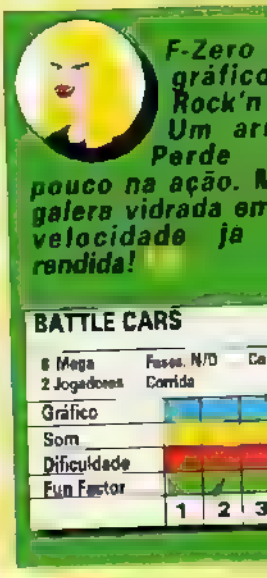


A matematica da corrida



Tipos esquisitos o desafiam

Envenene sua máquina



GAME SHOPPING

MANIAC GAMES

TRANSCODIFICAÇÃO DE S.NES E MEGA DRIVE EM 30 MINUTOS, COM 2 ANOS DE GARANTIA POR US$ 10,00.

PROMOÇÃO - GRÁTIS
DESBLOQUEAMOS SEU S.NES E NES NO ATO DA TRANSCODIFICAÇÃO.

TÉCNICOS ESPECIALIZADOS EM VIDEOGAMES.

TEMOS FITAS ORIGINAIS NOVAS E USADAS.

DESBLOQUEAMOS MEGA DRIVE E MEGA CD.

VENDEMOS KIT DE TRANSCODIFICAÇÕES PARA S.NES

ATENDEMOS TODO O BRASIL VIA SEDEX

MANIAC GAMES
R. DOMINGOS DE MORAIS, 211 - Cj. 3
TEL: (011) 573.0586
CEP: 04010 970 - SAO PAULO - SP

GAME LOCADORAS
NOVIDADES PARA SEU GAME SALOON

1 - MEGA TIMER: CONTROLE TIMER.
INDICAÇÃO DE DISPLAY, COLOCADOR DE EVENTOS
MESA SYSTEM: COMANDOS PROFISSIONAIS
IDEAIS PARA GAME LOCADORAS
[illegible]

[illegible]
INVISTA EM SEGURANÇA
[illegible]
INVISTA NO MEGA TIMER E NA MESA SYSTEM
INVISTA GAME SOFT

GAME SOFT - TALENTO EM TECNOLOGIA
TEL: (011) [illegible]

CURITIBA

STAR Game

Locação e Venda
• SUPER NINTENDO • MEGA DRIVE
• NINTENDO • MASTER SYSTEM
GAME BOY • GAME GEAR

R. Tapajós, 1292 Tel.: (041) 338 6818 - Curitiba - PR

PLAY GAMES

[illegible]

CONSOLES - FITAS - ACESSÓRIOS

BORIS & TOYS ELECTR.

CONSERTOS DE BRINQUEDOS E TRANSCODIFICAÇÕES DE:

Master System Mega Drive, Game Gear, Super Nintendo, Game Boy, Super Famicom, Neo Geo, Phanton System.
Televisores Importados.
ORÇAMENTO GRATUITO

HORÁRIO: 2ª à 6ª das 10:00 às 18:00 hs
Sábados das 9:00 às 18:00 hs

SHOPPING ELDORADO
Av. Rebouças 3970 - 1º subsolo - Loja 1009
TEL/FAX (011) 814.0455 - Sequencial

A PORRADA FINAL!

Prepare seus nervos!
Chegou,
direto dos EUA,
o guia oficial de
STREET FIGHTER II
da GAMEPRO.
★ Novas combinações mortais, dicas e códigos secreto
★ Tudo para Mega Drive e Super Nes
★ Mais de 400 fotos exclusvas

NAS BANCAS CORRA E GARANTA O SEU!

BUGS RAB

Por Lawrence da Arcadia

Pernalonga (Bugs Bunny em inglês) é um dos mais conhecidos personagens de desenhos animados de todos os tempos. Agora, junto com alguns amigos famosos, ele promove, em grande est'lo, um jogo fantastico com grande visual para o SNes.

ATAQUE DE NERVOS

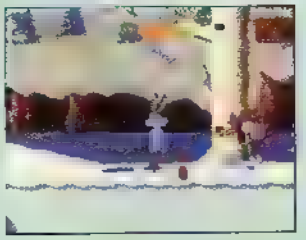
Em **Rabbit Rampage**, você encarna um Pernalonga à beira de um ataque de nervos. Tudo porque o desenhista está pirado e pintando você em difíceis situações. É preciso viajar ao longo de dez fases, cruzando com personagens de cartoon pela dire ta e esquerda, e tentar encontrar o animador responsável por toda esta confusão. O elenco de astros da Warner comparece em massa. Imagine travar lutas contra o maníaco The Crusher; Wile E. Coyote; o terrível demônio da Tazmania e; Elmer, o caçador. Suas armas e golpes para enfrentar o inimigo são tortas, chutes, rodas e pulando sobre suas cabeças. Por fora, você recebe a valiosa ajuda da companhia Acme, que distribuiu muitas invenções nas áreas onde Bugs está encurralado. Você pode encontrar ossos de cachorro explosivos, d'namite, bombas, rolhas (para lobos famintos) e gelé a (armadilhas para soldadinhos de pão de gergelim).

PIQUE DE CARTOON

Os gráficos em **Rabbit Rampage** são fora do comum. Você vai reconhecer imediatamente cada personagem e os cenários da Warner. Na animação, o marcante traço humorístico: a certa altura do jogo, o velho Yosemite Sam solta o verbo contra seu dragão (Este dragão é tão estúpido!), e assim por diante. Pernalonga não brilha sozinho neste cart, e sua atenção será dispersa entre os deta hes minuciosos de cada fase. O jogo traba ha bem as trilhas musicais e efeitos sonoros. Algumas das fases (The Ha.nted House, ou A Casa Mal Assombrada, por exemplo) são difíceis de ultrapassar e requerem precisão e habilidade do piloto.

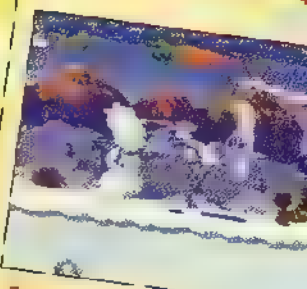
Yosemite Winter Wonderland

Sempre que puder, chute os inimigos. Caso prefira, pule sobre eles para evitar qualquer confronto



Use os itens da Acme antes de chegar até ele. Você não pode acumular itens para a fase seguinte

Elmer Fudd



Salte sobre Elmer e chute-o por trás. Os itens da Acme são de grande ajuda nessa hora

SNes
Rabbit Rampage
(Sunsoft)

Pernalonga ganha novo jogo e você vai adorar a novidade, principalmente se for fa do coelho. Você deve gostar dele mesmo se odiar coelhos!

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.5	4.5	5.0	4.5	Avançado

EXP.

US$ 64,95
12 megs
Já disponível
Ação/adventure

1 jogador
10 fases
Visão lateral
Multi-scrolling

Way, Way Out West

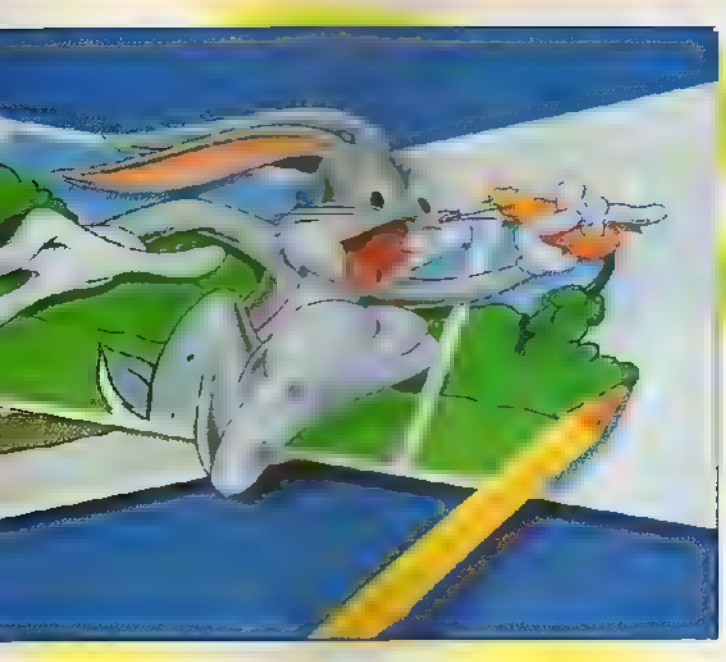
A ferramenta mais importante da Acme são os marcadores de fase. Tente pega-los assim que puder, para não correr o risco de voltar ao começo

Fique junto aos cowboys quando estiver sem arma. Pule sobre suas cabeças e tome os revólveres deles

Nasty Canasta

Pule em cima da cabeça d Canasta para eliminá-lo nivelado com o corpo de cuidado para não ser atí sua arma

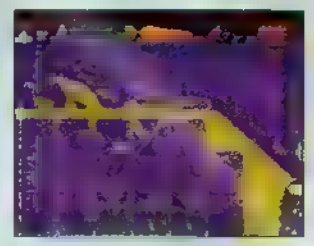
NY
T RAMPAGE



PERNALONGA DE PRIMEIRA

A Sunsoft conseguiu produzir um jogo completo: bonito, divertido e com alta jogabilidade. É como se você pudesse comandar o desenho original. A soma dessas qualidades fazem de **Rabbit Rampage** um daqueles carts que, quando você começa a jogar, fica difícil deixar de lado. E, certamente, está destinado a ocupar um lugar de honra entre os grandes jogos para SNes. Que tal uma cenourinha aí, velhinho?

A Spaced-Out Odd-yssey

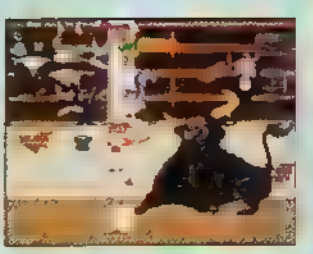


Esta fase esconde muitas surpresas. Você pode pular em Martian Buses e achar invenções da Acme

Se você for encolhido pelo laser azul, corra por baixo do marciano que o atingiu para poupar uma vida

Full of Bull

No começo desta fase, siga para a direita e colha as vidas. Depois, volte para a esquerda e espere por El Toro



Deixe que o Touro quebre a parede para você. Aguarde até que seus chifres apareçam no lado direito da tela, e salte sobre a barricada. Mantenha o movimento para a esquerda.

El Toro

Não use nenhuma bigorna até acionar o switch, porque você vai precisar delas na viagem de volta. Vá para a direita e use uma bigorna toda vez que surgirem os chifres de El Toro. Continue indo para a direita até conseguir prendê-lo no metal

Marvin the Martian

Na verdade ele não um chefe de fim de fase, mas você tem que se livrar de Martvin da mesma maneira. Ele solta pequenos robôs explosivos, portanto detone-o o mais depressa possível

Blow the Varmint Down

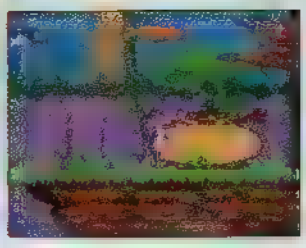
Você tem que abater todos os três lobos maus para atravessar esta fase. Use muitos Corks e dinamites para o último lobo na casa de tijolos

Cheque a chaminé à procura de Corks

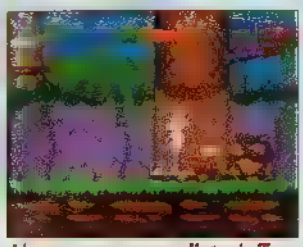
Yosemite Sam

Esquive-se toda vez que a lança ficar muito próxima e pule no nariz de Sam sempre que ele inchar e ficar vermelho. Seja cuidadoso

Devil in Disguise



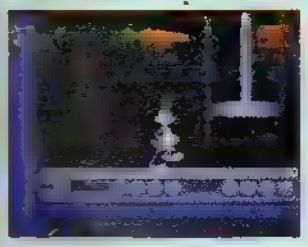
Você esta no mundo do demônio da Tazmania e vai precisar de ajuda. Atras desse totem se esconde um peru



Use o peru para distrair Taz depois que ele entrar na arvore. Pule por cima dele até chegar à árvore petrificada

No 'Bots About it

A fabrica de robôs tem um exército de autômatos loucos para acabar com coelhos. Toy Tanks neles!



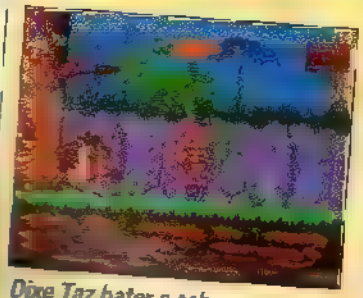
Ponha um marcador de nível pouco antes do espremedor metálico

Big-Time Wrestling

Para tranquilizar The Crusher, pule e pegue o sino. Quando você usa ess invenção da Acme, um sin toca e The Crusher para, pensando que o round terminou Bata!

Você fica invencível quand está nas cordas, mas tenha cuidado para não se aproximar demais de The Crusher, senão pode ter uma aula de aviação

Taz and the Missus



Dixe Taz bater a cabeça seguidamente na última árvore. Vão cair frutas na cabeça dele. Deixe rolar e Mrs. Taz fará o resto

Wile E. Coyote

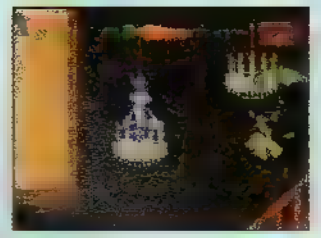
Para pegar o Coyote, você tem que fazê-lo cair. Pule sobre as duas alavancas de segurança e ele vai despencar. Agora vá para baixo, bata nas abelhas que ele vai reaparecer. Pule na cabeça dele para ele cair. Você terá que fazer isso mais de uma vez

The Crusher

Comece evitando The Crush Quando você perceber um b negro caindo do teto, apanh use-o. The Crusher cairá de vez por todas

A-Haunting

Se você estiver em vias de ser esmagado na Casa Mal Assombrada, tente cair pelos buracos do chão. Às vezes dá certo



Alguns lustres aguentam seu peso, mas não por muito tempo. Utilize-os como meio de transporte

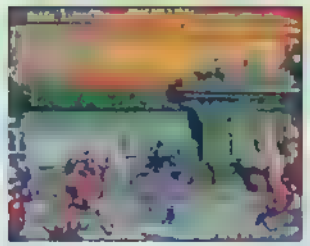
The Animator

Vocie tem que esvaziar todas as latas de tinta de Daffy ate que ele nnao consiga mais pintar o caminho para conseguir sair do canto onde vocie o encurralou. Cuidado com Duck Dogers

POWER SNES DICAS

COMBATRIBES

Comece com 30 vidas



Para começar com 30 vidas espere a tela Game Over surgir e, no controle 2, deixe apertados ao mesmo tempo L, R e Select. Ao surgir o título, vá à tela de opções e mude os créditos para 30.

WOLF CHILD

Invencibilidade

Com este super código de invencibilidade ninguém vai latir para a lua. Jogue normalmente o primeiro estágio. Quando o chefão morrer e o personagem levantar a arma em sinal de vitória, use ao mesmo tempo A, B e Start. Você só perde a invencibilidade se tocar no ícone de energia/mutação.

DRAGON BALL Z 2

Mão na roda

MODO TURBO

Ligue ou reset o jogue usando os botões L ou R. Se o subtítulo começar a piscar e a música for diferente, significa que você terá 20% a mais de velocidade. Se você fizer a mesma operação pressionando os botões L e R a velocidade se torna 50% maior.

"PIVETE MODE"

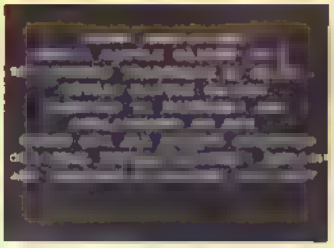
Comece o modo versus, escolha seu personagem e durante o demo aperte ↓ 5 vezes. Os personagens viram pulgas.

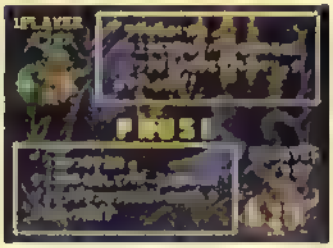
GOLPES SECRETOS

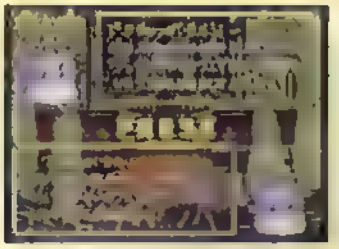
Aproxime-se do inimigo e pressione →←↓↑ + Y ou B, de acordo com o personagem. Não funciona com Perfect Cell e Cell Jr.

TETRIS BATTLE GAIDEN

Jogue com os mestres







No momento em que aparecer a imagem de copyright (acima, à esquerda) na tela, pressione no controle 1 B, B, X, X, A, Y, A, Y, ↑, ←. A tela que era branca vai se tornar azul. Agora, no modo versus (só funciona nesse modo), na hora de escolher o personagem mantenha pressionados L e A até que a tela de jogo apareça. Dessa maneira você estará escolhendo o dragão. Se você fizer o mesmo procedimento e no final pressionar R e A, ficará com a Grand Princess.

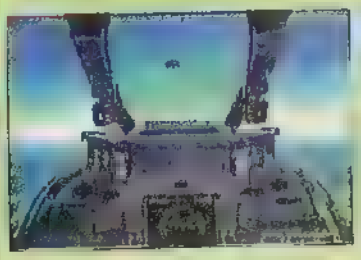
AS MAGIAS

DRAGON
Nível 1 - press - compacta os blocos
Nível 2 - select - com L e R se escolhe a peça
Nível 3 - roulet - embaralha o controle do adversário
Nível 4 - change - troca o seu campo com o do adversário

GRAND PRINCESS
Nível 1 - Hyper Fly - as 4 linhas inferiores se completam, sem perda dos cristais
Nível 2 - Reverse - reverte o controle do adversário
Nível 3 - Doubles - você manda linhas em dobro para o adversário
Nível 4 - Clear - limpa toda sua tela

TURN N BURN

Todas as Passwords do nível Novice



2ª Fase - **NQBJKLFF**
3ª Fase **GSZWBFPT**
4ª Fase - **RRHCZJVM**
5ª Fase - **BPYXDLNF**
6ª Fase - **LFMGWTKQ**
7ª Fase - **PDTBCZNJ**
8ª Fase - **DKVWGSQK**
9ª Fase - **GKQZBLCT**
10ª Fase - **DCHHRPFJ**
11 ªFase - **WZGNJYZX**
12ª Fase - **JDZFMLFV**
13ª Fase **SPBCTRRG**
14ª Fase - **SPWVJKDH**
15ª Fase - **LPKQBPFZ**
16ª Fase - **TDLJGSHX**

SUPER WIDGET

Passwords

Fase 2 - **JHKBHW**
Fase 3 - **RKJSHR**
Fase 4 - **JKJMFW**
Fase 5- **RBLHKH**
Fase 6 - **JBKFFR**
Fase 7- **RJRBFF**
Fase 8 - **JJRSHH**
Fase 9 - **WSRMHH**
Fase 10 - **JSRFKL**
Fase 11- **WLKKKL**
Fase 12 - **JLLJKL**
Fase 13 - dificuldade 1 & 2 - **RMLLKL**
Fase 14 - dificuldade 4 - **LRBBJJ**
Fase 16 - Ú tima fase, dificuldade 5 - **KFBRSJ**

MEGAMAN X

GP PAGA

Na fase de Ch'll Penguin, destrua as redomas com a arm Fire Wave. Dessa maneira você vai conseguir encontra Heart Tank que fico faltando na última Gamepower.

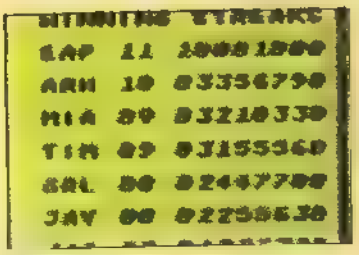
PASSWORD D ÚLTIMA FASE
3676 4667 5148
Com tudo no máxi

MORTAL KOMBAT II BOY

Jogue com Goro

Derrote Shang Tsung e ganhe o jogo. Espere os créditos e as palavras The End aparecerem. Direcione ↖ e segure junto com o Select e o botao A até a tela onde se lê"Enter your initials". Digite e aperte A Quando o recorde aparecer aperte Start e você ira para uma te.a com a mensagem "Goro Lives...as you!" Você achou uma nova versão de Mortal Kombat onde você luta como Goro e seus inimigos têm novos nomes.

Termine o jogo



Aperte Start

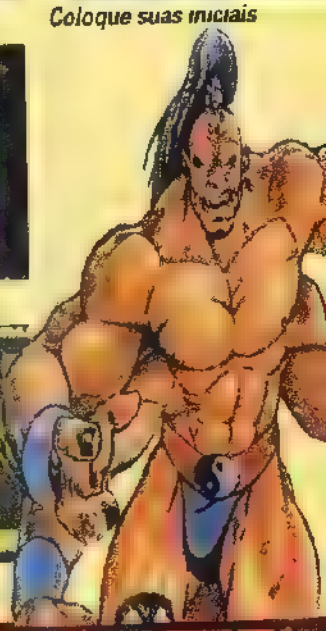
Agora é só detonar.

Direcione ↖ e aperte A e Select

"Goro lives... as you"

..mesmo num mirror match

Coloque suas iniciais



WAYNE'S WORLD

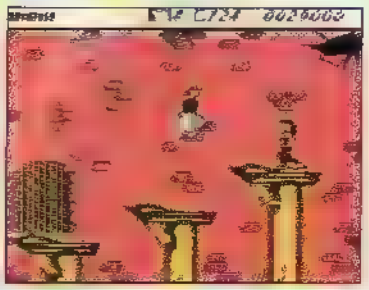
Por Data Carvey

Quem babou de tanto rir com a dupla de roqueiros mais engraçada do cinema, tem agora a oportunidade de jogar a versão para 8 bits deste jogo, que teve uma ótima aceitação para SNes.

FEITO PARA RIR

Este game segue o gênero comédia. Os bonecos reproduzem com charme algumas das palhaçadas que a dupla já mostrou nas telas de cinema do mundo inteiro, o controle é cheio de movimentos referentes à série e entre os inimigos encontram-se símbolos máximos da breguice, como pilhas de discos do Barry Manilow e Tvs voadoras. Mas você não ligou o console para rir e sim para jogar. Exatamente nesse ponto é que reside o perigo! Você escolhe entre os dois heróis, Wayne e Garth, e tem que lutar em cinco cenários urbanos à procura de Benjamin, um executivo da televisão. Hora agitando em um nightclub, hora no apartamento da pretendente de Ben, eles apresentam um arsenal reduzido para combater os inimigos. Quase não há desafio, os adversários são vulneráveis demais, previsíveis, e se aproximam de você todos ao mesmo tempo. Com tudo isto, Waynes World só vale como indicação para iniciantes.

Use o pulo de Wayne para cair atrás de Gaswork



Não fique por muito tempo nas plataformas do estúdio de Benjamin, em Chicago. Wayne pode se deparar com algumas cobras de cordas de guitarra

Antes de saltar, ande para a direita quando estiver nas plataformas da Gaswork

Tente comer todos os donuts na loja de doces e você terá uma vida

DERRAPADA

Nada de gráficos, detalhes de sprites ou cenários de fundo que mereçam algum tipo de crédito. Na segunda fase - Gaswork - você não tem a mínima idéia do lugar onde está o seu personagem, a não ser que consulte o manual. Gaswork é um nightclub? Bem, ao folhear as páginas do manual, você descobre que sim!

Garth pode se safar de alguns inimigos da fase 1, seguindo por cima.

CINEMA MUDO

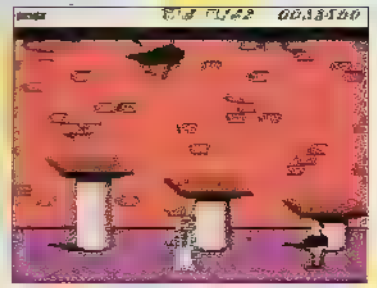
Se os gráficos são considerados ruins, os sons beiram a calamidade. Os efeitos sonoros são remanescentes dos jogos da década de 80, completamente sem atrativos, e o único vocal é um lamento repetitivo de Wayne ("No way!") quando se perde. Ainda assim, é uma pedida razoável nesses tempos de vacas magras.

Apesar de todas as mancadas, Wayne's World garante a sua diversão. Fãs antes e fãs da dupla podem até mesmo se interessar bastante pelo cart.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
2.0	2.0	3.0	2.5	Avançado

US$ 49.95	1 jogador
2 Mega	5 fases
Já disponível	Visão lateral
Ação	Sem continues

Não deixe que o chefão da primeira fase encurrale Wayne nos cantos. Pule nas plataformas para acertar a pilha de discos do Barry Manilow.



Garth não precisa ir para a direita durante a segunda fase. A saída será encontrada em cima, à esquerda.

Kirby's Pi

Por Lawrence da Arcadia

Nao podia ser melhor! No momento em que o Game Boy se firma como o console portátil com o maior número de lançamentos, **Kirby's Pinball Land** resgata o nostálgico fliper, dessa vez na telinha. Uma excelente sacada para divertir a moçada e os veteranos do pinball.

MANDANDO BALA COM KIRBY

As três terras do pinball foram invadidas pelo rei Dedede. Cabe a Kirby expulsar o tirano e seus sequazes do território. Cada tela de pinball representa uma das terras e, no topo de cada uma você enfrenta um dos "bichinhos de estimação" do rei: Wispy Woods, uma árvore amaldiçoada; Kracko, uma nuvem carregada de trovões; ou os Poppy Brothers, dois irmãos que lançam bombas contra O pacato Kirby. Para derrotar estes chefes, nosso herói precisará de muita ajuda de Chilly, Nimbus, Cloudy e Big Boo. Estes são os itens de ajuda que funcionam como rebatedores, levando você para outras zonas. E a ação é non-stop; cada quadro possui seu bônus games e os respectivos chefes de fase. Você pode ficar jogando horas seguidas sem ver o mesmo inimigo repetido. Os bônus game são um espetáculo a parte: campos de futebol e um jogo de blocos bem no estilo de **Arkanoid**.

A Capcom mais uma vez conseguiu fazer um jogo de mestre nesta sequência para Nintendo 8 bits. Clima de desenho animado e muito bom humor

2 Mega
Já Disponível
Pinball
1 Jogador

EUA
Bateria

VISUAL E SOM UM ESPETÁCULO À PARTE

Os gráficos em **Kirbys Pinball Land** são claros e bem definidos. A bola (Kirby) se move tão rapidamente que para acompanhá-la com a visão é preciso muita atenção. Os programadores deram um trato fino na música, com uma diferente para cada estágio. Sem falar em trilhas exclusivas para os chefes de fase. Você pode ouvir cada sino, bandeira e flipada como numa máquina real.

AS ALEGRIAS DE UM BOM FLIPERAMA

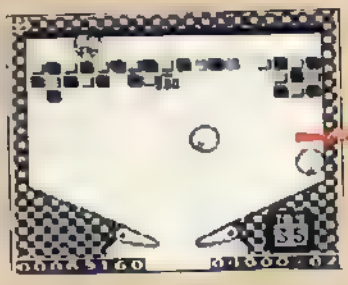
Este é o tipo de jogo que requer paciência, destreza e reflexos rápidos. O objetivo é não deixar a bola cair antes de conseguir uma pontuação recorde. Em algumas ocasiões, entretanto, as bolas são devolvidas ao campo de jogo. Existe também a colher de chá de salvar o seu progresso na partida. Assim, a diversão dos nostálgicos das velhas máquinas e mesmo daqueles que não encostar a barriga numa delas está garantida.

The Boss: Wispy Woods

Para derrotar a Wispy Woods é preciso atingi-la cuidadosamente com o ataque de maçãs que imobilizam um dos flipers.

A *Acenda todas as letras de WARPSTAR e você voltará a tela de seleçao*

B *Acerte as três Warp Stars na Slot Machine e você avançará para o bônus stage*

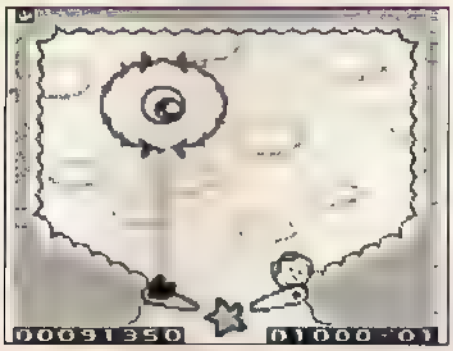


C *Para chegar ao chefe da Wispy Woods Land, tente atingir os três cogumelos acima dos flipers. Com isso, aparece uma Warp Star no topo da tela. Mire nela e mande bola. Se acertar, vai direitinho para o chefe.*

Wispy Woo

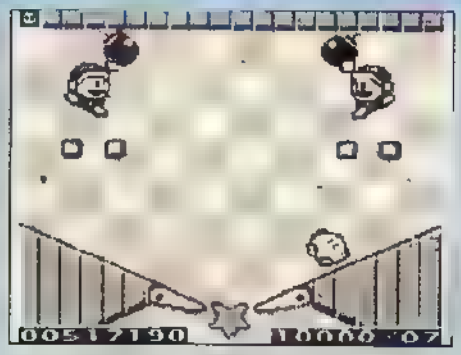
Land

The Boss: Kracko



Kracko vai ficar rondando na parte superior da tela. Acerte-a antes que ela comece a rodar. Cuidado com seus raios em direção aos flipers. Se um for atingido, mova rapidamente o outro para não perder a bola

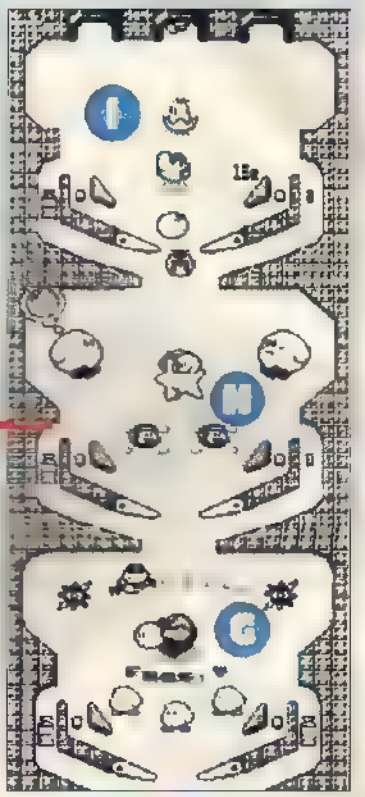
The Boss: Poppy



Para matar os Poppy Brothers, preocupe-se primeiramente em atingir os blocos no topo. Se você ver uma bomba sendo lançada para um de seus flipers, use o outro para interceptá-la.

G *Acenda FROSTY e você terá uma grande ajuda no meio da tela.*

Poppy Brothers



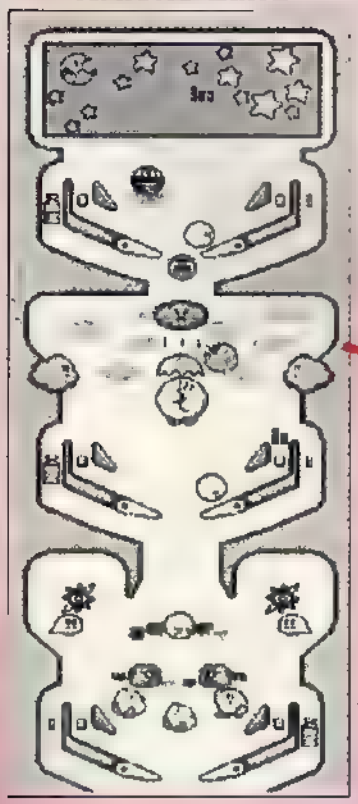
H *Atinja os itens da esquerda e eles aparecerão no meio. Agora, vá para o meio. Faça isso quando ver uma Warp Star.*

BONUS GAME

soccer practice

I *Os ovos vão quebrar e surgirão três galinhas. Mande Junior Poppies atrás delas antes que elas façam ninhos, senão elas viram ovo outra vez. Depois de cuidar delas, elas se transformam em ovos itens. Mire na Warp Zone*

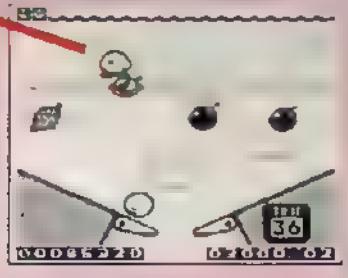
Kracko Land



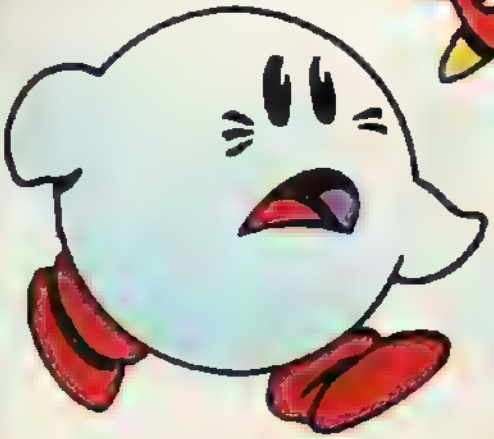
D *Preencha as letras de SCARFY. Vai surgir um trio da pesada que puxa Kirby para a tela do meio.*

E *No topo desta tela fica Nimbus, uma nuvem que vai de um lado para outro. Acerte-a. Quando a chuva cair, toque no guarda-chuva para subir mais uma tela*

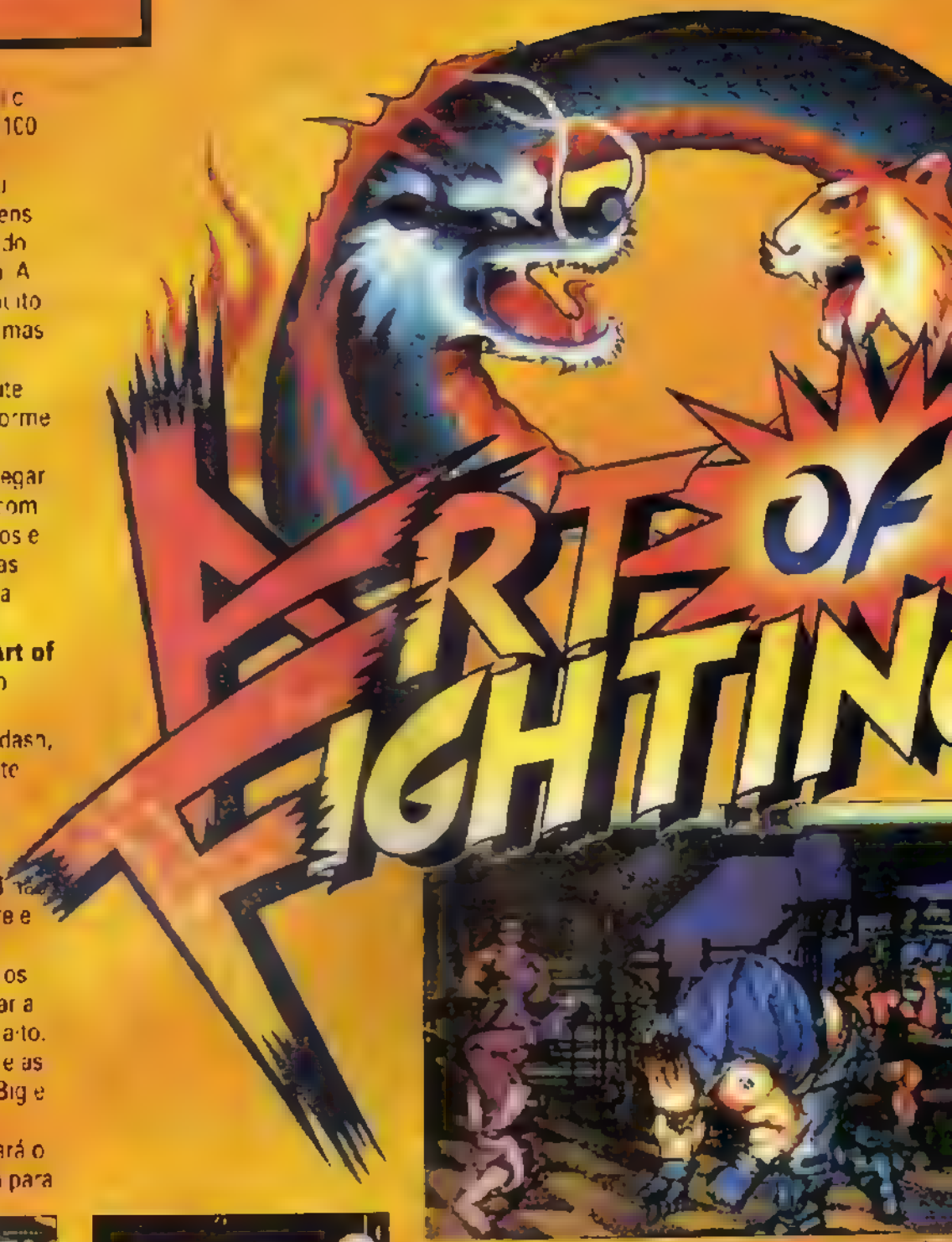
Bonus Game



F *Para acabar com Kracko é preciso atingir o sol por três vezes. Depois mais três investidas, desta vez contra a lua. Uma Warp Star vai aparecer. Detone-a.*



Art of Fighting foi o primeiro da série 100 Mega Shock e quando apareceu causou impacto pelos personagens gigantes, alguns ocupando quase toda altura da tela. A segunda versão não é muito diferente neste aspecto, mas muita coisa mudou. Os botões de soco (A) e chute (B) variam de força conforme o tempo de pressão dos mesmos. É necessário pegar o 'timing' para utilizar com eficiência os golpes fracos e fortes. Colocando-se duas vezes para frente ou para trás obtem-se um dash (corrida), como em **Art of Fighting.** Mas agora, ao colocar o controle ao contrário da direção do dash, freia-se instantaneamente. Na primeira versão, de acordo com o timing do botão, a velocidade dos projéteis variava. Mas já não há mais variação de forte e fraco em se tratando de golpes especiais. Todos os personagens podem usar a parede para saltar mais alto. É só pular em direção a ela e apertar C, exceto Mr. Big e Mighty. Se provocar o adversário (botão D) ficará o [illegible] necessária para



Se for arremessado aperte A,B ou C quando tocar o chão. Os d serão bem menores. Obs: não adianta apertar rapidinho o botã acionar simultaneamente os três botões a coisa fica um pouco

Super death blow →←↙↓↘→ + A,

O de John ativa em 3 direções

Micky solta 2 em seguida

Mr. Big também aprendeu uma

usar os golpes especiais) de ele. Agora os movimentos finais da provocação podem ser encurtados se usar um golpe especial. Apagar os projéteis com socos e chutes ficou mais fácil. Os personagens que atacavam duas vezes no salto perderam esta regalia. Quanto menos energia você tiver, menor será o dano causado pelo oponente. Pode-se selecionar as cores para cada personagem conforme botão utilizado (A,B ou C). Agora é só destruir e descobrir os golpes especiais que a SNK pôs no jogo. **Art of Fighting** tornou-se jogável e excitante como era bom ficou melhor. Para

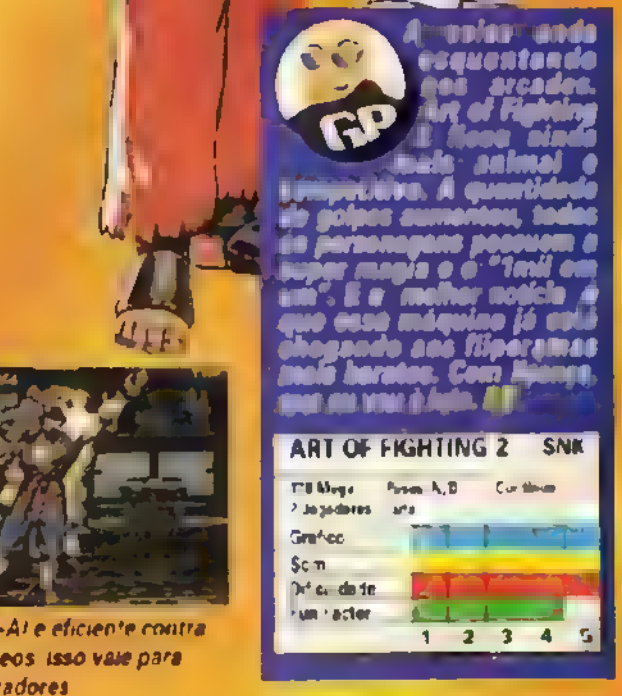
Na versão original apenas a roupa de Ken era destruída quando se utilizava uma magia para dar o último golpe no adversário. Agora isso acontece com todos

Fique atento ao timing e aperte o botão um pouco antes de sua energia estar no máximo, porque depois ela retorna ao mínimo

Takuma Sakazaki consegue usar os mesmos golpes de Robert e Ryo, só que com mais poder

O chute múltiplo de Robert continua sugando tudo a sua volta, detone!

O Upper C-A! é eficiente contra ataques aéreos, isso vale para todos os lutadores



[illegible]

Agora tem magia em pleno ar

Kooh Ken: ↓↘→ + A
Aeria Kooh Ken: ↓↘→ + A/B no ar
Hien Shippu Kyaku: ↙→ + B
Zanretsuken: →←→ + A
Kohou: →↓↘ + A
Renbuken: ↓↙← + A

[illegible]

Ryujinkyaku: mergulho poderoso

Ryugekiken: ↓↘→ + A
Hien Shippu Kyaku: ↙→ + B
Gen'eikyaku: →←→ + B
Ryuga: →↓↘ + A
Hien Ryujinkyaku: ↓↙← + B no ar
Renbuken: ↓↙← + A

TEMJIN

Temjin tem 2 arremessos especiais

Tatsumakigeki: ←↙↓↘→ + A
Raigekidan: →↘↓↙← + A (perto)
Kidanhe: ↓↘→ + A
Daisharin Nage: →↘↓↙← + B (perto)
Rengekikenkyaku: ↓↙← + A

[illegible]

Chopping Right: soco gir

Burning Upper: ↓↘→
Rolling Upper: ↓↘→
Chopping Right: ↓↙
Crazy Upper: ↓↑ + A
Combination 1: ↓↙←
Combination 2: ↓↙←

[illegible]

Mega Smash: bom como sempre

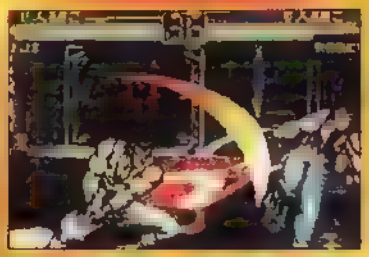
Mega Smash: ↓↘→ + A
Flying Attack: ↓↙← + A
Spirit Leg Bomber: ↓↑ + B
Overdrive [illegible]: ↓↙← + B

[illegible]

Drum Shot: batera na cabeça

Grand Blaster: ↓↘→ + A
Cross Diving: ←↙↓↘→ + A
Drum Shot: ↙→ + A
[illegible]: ←→↘ ↓↙← + B

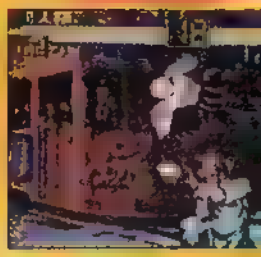
[illegible]



Kasumi Giri: quanto mais ki, melhor

Kikouhou: ↓↘→ + A
Ryuenin: ↓↑ + A
Tanimakyaku: ↙→ + B
Kasumi Giri: ↓↙← + A
Koppa Giri: →←→ + A
Renkenkyaku: ↓↙← + B

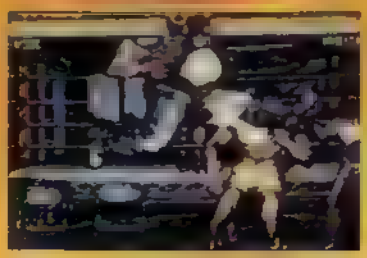
[illegible]



Tornade Kick: se agachar

Venom Strike: ↓↘→
Tornade Kick: →←→
Trap Shot: ↓↑ + B
Moushukyaku: ↓↙←

[illegible]



Acerte a voadora na ponta dos pés

Super Knuckle Peart: ↓↘→ + A
Super Drop Kick: ↙↗ + B
Brainn Shock Butt: →←→ + B
Dynamite Lariat: →←→ + A
Bomber Dance: ↓↙← + A

[illegible]

Shorankyaku: joelho na cabeça

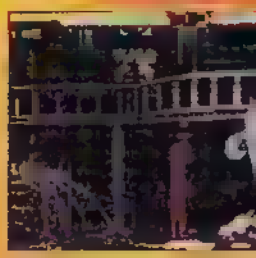
Kooh Ken: ↓↘→ + A
Hien Shippu Kyaku: ↙→ + B
Zanretsuken: →←→ + A
Shorankyaku: →↘↓↙← + B
Kijingeki: ↓↙← + A

[illegible]

Saifa: anti-aereo garantido

Kooh Ken: ↓↘→ + A
Saifa: ↓↙← + A
Hyakuretsu Slap: →←→ + A
Raiohken: ↓↘→ + B
Embukyaku: ↓↙← + B

LEE



Katchu Yousougeki: unh

Iron Claw: ↓↘→ + A
Hyakuretsu Ken: →←
Katchu Yousougeki:
Katchu Mouwankyak
↓↙← + A

POWER ESPECIAL DICAS

FATAL FURY SPECIAL

Na **GP** 18 trouxemos com exclusividade como lutar contra Ryo Sakazak em **Fatal Fury Special**. Como nao poderia deixar de ser, agora trouxemos a dica para controlar a fera

1- No modo contra a CPU, derrote Ryo Sakazaki (é a parte mais dificil pois e necessario derrotar todos os oponentes sem perder rounds)

2- Grave a partida no Memory Card.

3- Agora carregue os dados do Memory Card e perca de Ryo (não grave no Memory Card)
Espere a luta demo e digite ↑←↓→↑ A ↑→↓←↑ C. Se escutar a voz de Ryo, beleza!

4- Agora escolha o modo 1P Vs 2P e destrua.

Obs. se não tiver o Memory Card execute o passo 1, espere a demo e digite o comando.

OS GOLPES DE RYO

Kooh Ken: ↓↘→ + soco
Magia capaz de vencer quase todas as disputas do gênero. Só não ganha de Wolfgang Krauser, o mestre no assunto

Hien Shippu Kyaku: ↙↗ + chute.
Continua eficiente. Quando usado subitamente e dificil defender ou esquivar.

Zanretsuken: C repetido
Golpe dificil de executar pois e necessario apertar muito rapido o botão C. Um Turbo para Neo Geo ajudaria bastante.

Buji d Upper: →↓↘ + soco
O popular shoryuken Tem invencibi idade so no começo mas da para atravessar magias. Para derrubar ataques aéreos.

Haoh Shoukouken.
→←↙↓↘→ + C.
O movimento para soltá- a é lento, mas e muito ef ciente, principalmente nas telas de Billy Axel e Jayrence.

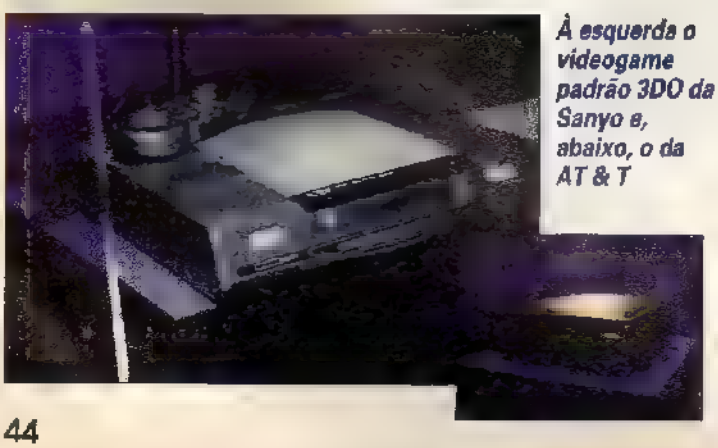
Ryukorambu
↓↙←↙→ + BD
(quando restar 1/3 da sua energia)
Acerta o oponente mesmo em defesa ou no ar. Da para ser evitado com golpes fracos.

3DO

ATÉ A CAPCOM?

Os rumores que estão rolando no mercado de videogame estão deixando os jogadores em polvorosa. O 3DO, um dos consoles dos quais mais se aguarda nos próximos tempos, estaria na lista de prioridades da Capcom. A notícia ainda tem caráter oficioso, mas parece que o primeiro CD a chegar ao mercado será **Street Fighter Collection**, reunindo **SF II**, **Champion Edition**, **Turbo** e, pasmem, **Super Street Fighter**. Claro que, caso a notícia seja confirmada, esse nao será o único título da softhouse a chegar ao mercado para 3DO. segundo se diz, a Sanyo e a AT & T, a gigante das telecomunicações dos EUA também lançariam seus 3DO, com possíveis avanços técnicos. É bom começar a economizar umas verdinhas para comprar o equipamento, não acham?

Super Street para 3DO, já pensaram?



À esquerda o videogame padrão 3DO da Sanyo e, abaixo, o da AT & T

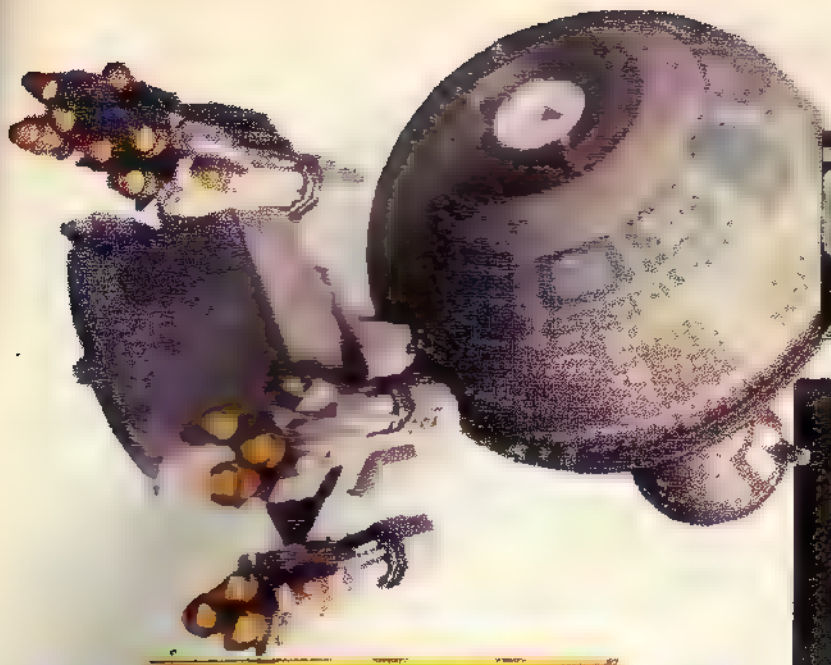
A nova aventura gráfica da Lucas Arts traz uma parceria policial insólita: um cão e um coelho. **Sam and Max Hit The Road** é uma hilariante história estilo cartoon. Os dois detetives são cheio de manhas e ficam

discu
entre s
toda a hi
torna
jogo
mais
divertido
& Max prome
deixar para traz ou
sucesso da Lucas A
of the Tentacle . S
versões disponíveis,
tradicional em disqu
CD, com total áudio
o jogo. Fique atento
Gameplus para sab
sobre esse novo suc
Lucas.

CONTROLE TIPO SNES PARA P

A Logitech está lançando para PC um joystick no estilo do controle do Super Nintendo. Trata-se do Advanced Gravis. O controle suporta 4 botões independentes tem os "top buttons" e possui uma alavanc opciona para o direci Uma boa opção para aqueles jogadores qu se dão bem com o tec

Parece com algum cont que você já não?



Todas as telas foram muito bem trabalhadas

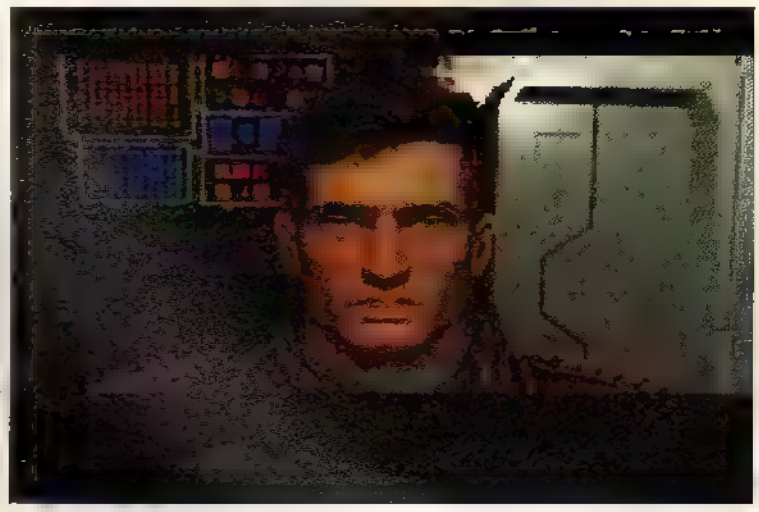
WING COMMANDER

PRIVATEER

OS KILRATHIS CONTINUAM NO CAMINHO. É PURA AVENTURA

Estamos em pleno ano de 2669. O local é o Sistema Troy, setor Gemini. A fronteira entre a raça humana, os kilrathis e o desconhecido. Você percebe alguma coisa de familiar nessa história? Nada mais natural, estamos falando do lançamento da mais recente aventura da série Wing Comander para PC, o **Privateer**. Mais uma vez, você se vê de frente frente com os kilrathis, uma poderosíssima raça felina. As telas com naves especiais receberam uma atençao especial e já têm lugar de destaque entre as mais belas já vistas no PC. O jogo segue aquele velho e conhecido esquema. As novas missões certamente trarão um pouco de trabalho, até mesmo para aqueles que já conhecem a série. Se este não é o seu caso não é preciso ficar preocupado, basta enfrentar o desafio com as opções de invulnerabilidade e munição infinita. Mas mesmo assim algumas das missões continuam quase impossíveis de ser concluídas.

Equipe bem sua nave antes partir



Este é você, que começa o jogo numa boa enrrascada

Privateer

PC

MÍNIMO	IDEAL
386/VGA Color 16 Mb	486/SVGA Color

16 Mb

PRO	CONTRA
Belas telas digitalizadas	Algumas missoes são quase impossíveis

DIFICULDADE. 93
QUALIDADE GERAL. 81

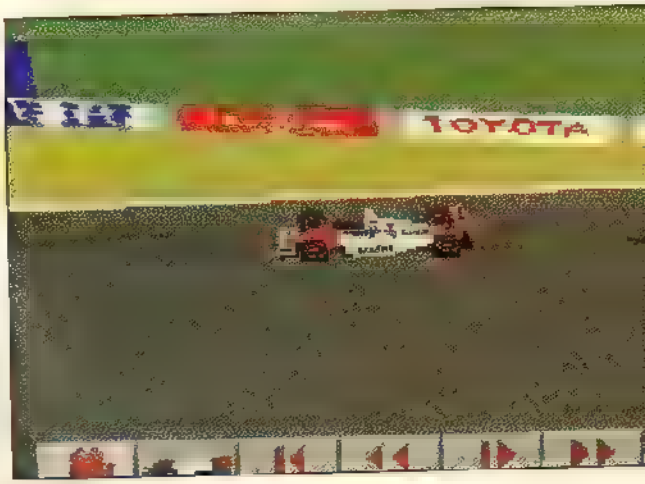
Indy Car RACING

ANDRETTI, BOESEL, ANSER JR., FITTIPALDI, QUER MAIS?

Corrida no Lolla-Chevrolet de Emmo

Não podia faltar a equipe do fabricante

Emoção e velocidade: Indy pura

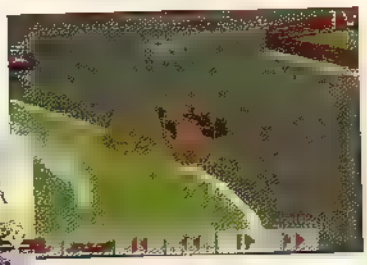


A Toyota faz se faz presente nos outdoors

Em todo o mundo, principalmente nos Estados Unidos, muitos consideram a fórmula Indy como a fórmula da emoção. No Brasil essa categoria do automilismo ficou mais conhecida graças às proezas do campeão Fittipaldi. Com todo esse cartaz, as emoções da velocidade não podiam faltar aos computadores Dessa maneira, **Indy Car Racing** traz para seu PC toda a emoção dessas pistas. Movido a puríssimo metanol, Indy é um jogo rapido, que apresenta graficos primorosos (deixam o clássico F1GP comendo poeira em alguns aspectos). Existe a possibilidade de ajustar completamente seu carro. Nos circuitos ovais pode-se escolher entre pneus mais pesados do lado direito para ajudar a tangenciar as curvas. São vários tipos de ângulos de visão que conferem ainda mais emoção. Oito circuitos, incluindo pistas ovais e mistas completam esse grande pacote. Um jogo obrigatório para todos os fas de velocidade. Afinal, quem se arrisca a duvidar que o próximo Senna, Emerson ou Piquet não vão se iniciar nas pistas do computador.

Na cola de Emerson. Só fera passa

Vista aerea; no volante



Boesel comendo poeira

Os detalhes marcam presença

Indy Car Racing

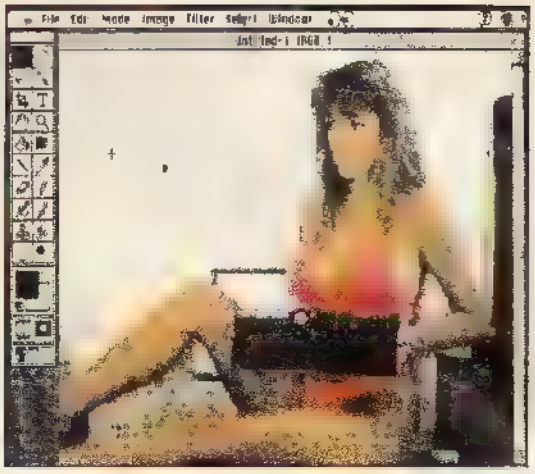
PC

MINIMO	
386/VGA Color 16 Mb	486D
12 Mb	
PRO	CO
Opções de ajuste do carro	Grá distân blo

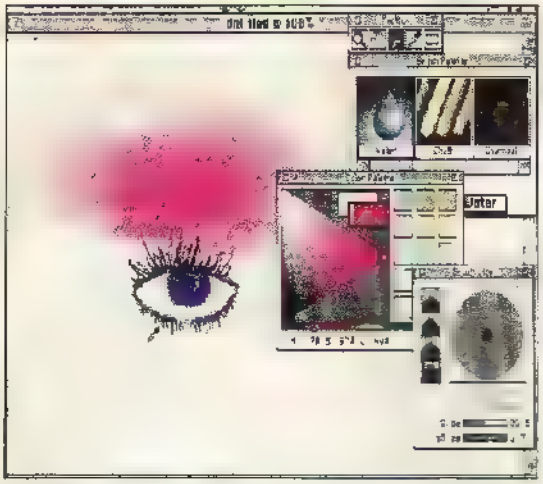
DIFICULDADE:
QUALIDADE GERA

AMIGA 1001

O Emplant é um hardware-software que, aplicado no Amiga, tem a função de emular virtualmente qualquer outro sistema de computador. Com a plataforma Mac IIx Emulation, um usuário de Amiga 4000, por exemplo, pode ter sua paleta ampliada de 256 para as 16 milhões de cores do Macintosh. Como todos os módulos de emulação serão desenvolvidos para a utilização com o Emplant hardware, o Mac IIx emulation modula Multitasks com o sistema operacional do Amiga! A 25Mhz o Amiga 3000 roda o Mac IIx emulation duas vezes mais rápido que o original. (O Mac IIx, particularmente, requer um Amiga "acelerado" - 68020 ou 68030/68040 w/MMU e 256 K Mac Roms). A Utilities Unlimited, responsável pela criação desta maravilha, está prevendo para breve o lançamento de plataformas de emulação para outros sistemas, como Mac Quadra, Mega ST, IBM AT (386/486), C64/128, Atari 400/800 e, a grande notícia para os jogadores, até para consoles domésticos (Mega Drive/ SNes).



O Emplant roda Adobe Photoshop com 16 milhões de cores...



...o que também acontece com o Fractal Painter

UMA PLACA QUE VAI EMPLACAR

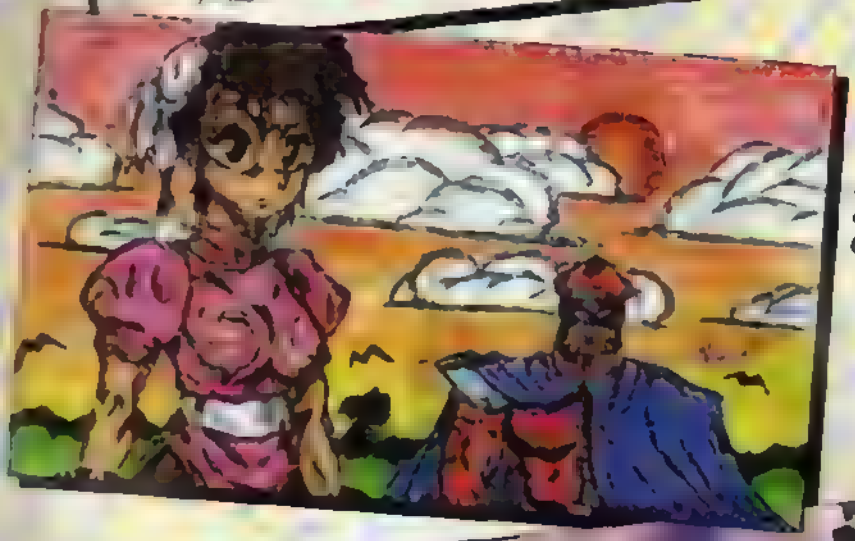
Acaba de chegar a última palavra em tecnologia de multimídia para PC, a placa ReelMagic, fabricada pela Sigma Designs. Graças ao MPEG (Motion Picture Experts Group) compression, esta placa é capaz de trabalhar com animação em full-screen (tela inteira). Além disso, ela possui capacidade para condensar substanciais quantidades de informação e possibilitar que seu PC reproduza sons e movimentos com uma qualidade bastante superior. Esse tipo de avanço tecnológico se harmoniza com perfeição aos evidentes e crescentes interesses dos grandes estúdios de Hollywood (Paramount Home Video, Columbia, entre outros) em apresentar seus filmes no formato vídeo CD. Isso significa que dentro de muito menos tempo do que você imagina vai ser possível assistir a seus filmes favoritos ou musicais no PC. Para que isso aconteça, é preciso qualidade de imagem e som, concorda? Aliado a um software, O ReelMagic é ideal para criar apresentações de institucionais, vídeo High-tech e animação com áudio stereo CD. No que diz respeito aos jogos, a jogabilidade vai arrasar com 30 frames por segundo na animação e um aumento das habituais 256 para mais de 32.000 cores de paleta. É pra transformar de vez o seu PC numa estação de multimídia!

As vantagens da animação em tela inteira a seu alcance

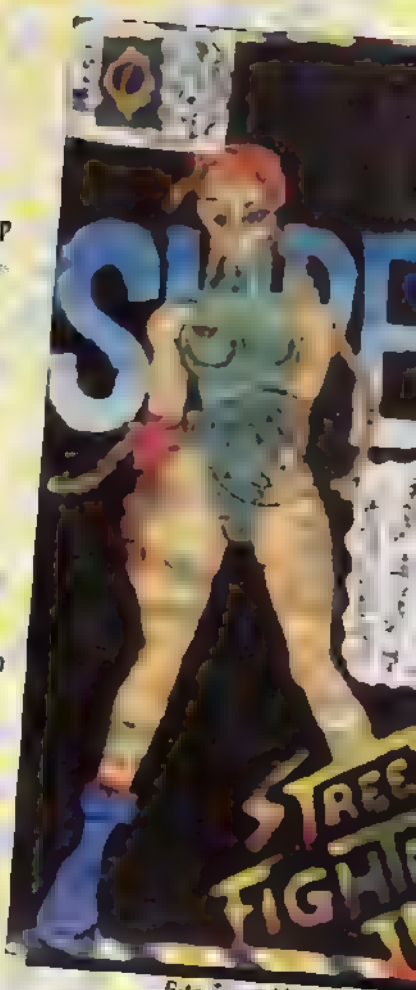
Os jogos se tornam poderosos graças à placa

POWER CLUBE

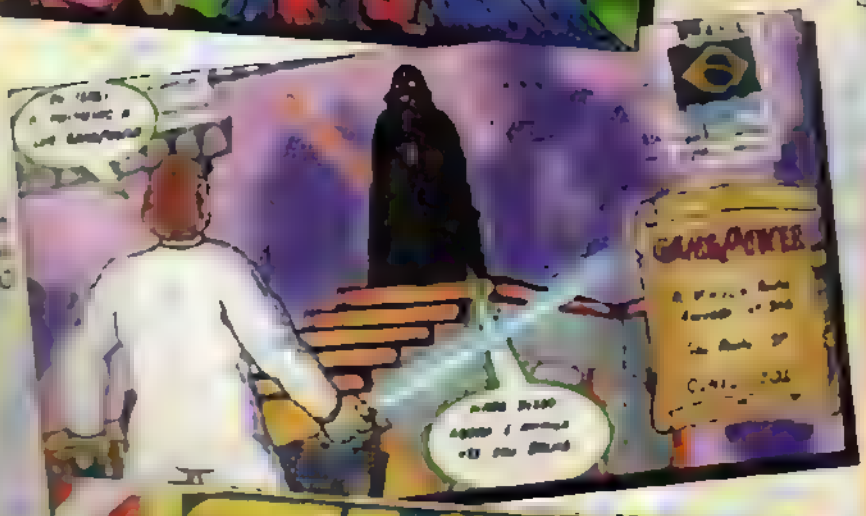
Anderson B. de Almeida
São Paulo - SP



Marcelo Barbosa de Oliveira
Guarujá - SP



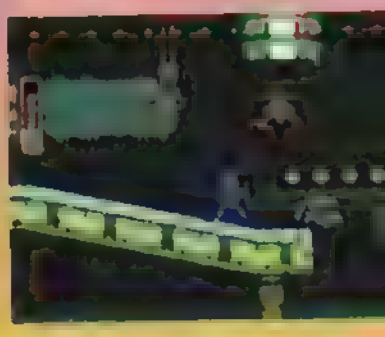
Rita Tiemi Matsubara Ka
Campin



Henrique Milen
Vieira Carvalho
Belo Horizonte - MG

Jaks Rodrigo Corrêa
Arcos - MG

PEGADINHA



No último número, a pegad
de **Actraiser** era a sequi
quando você enfrenta o m
e está prestes a detoná-lo
medida de energia do feios
vermelha, e não azul como
foto. Deu para sacar? Agora
vez do arrasador **Megam**
Preste bem atenção e desc
o que há de errado na fo

As softhouses investem em revistas próprias

por Marcelo Kamikaze

Agora parece que virou moda entre as empresas de videogame lançar revistas sobre seus jogos e personagens, com informações mais que exclusivas, como não poderia deixar de ser. A Club Capcom possui uma tiragem de 200 mil exemplares, que circulam entre os compradores dos jogos da Capcom, entre os que moram no Japão, é bom deixar bem claro. Quem quiser obter exemplares dessa preciosidade terá que enfrentar uma verdadeira via sacra. Primeiro, é preciso conhecer alguém que more no país do Sol Nascente para enviar o cartão resposta para você. Se tudo der certo, essa mesma pessoa pode enviar a revista para cá. Já a Neo Geo Club é ainda mais fechada. Só recebe essa revista quem faz parte do clube desse fabricante. Nada como estar no centro dos acontecimentos do universo do videogame. Quem não tem tal privilégio deve ler ***GP*** com atenção, para ter acesso às notícias mais quentes.

JOGO DO MÊS

TETRIS GAIDEN

O clássico do russo Pajitnov ainda rende grandes versões. Essa é uma das melhores, pois traz uma jogabilidade renovada. Veja os personagens preferidos dos críticos:
Baby Betinho - Dragon
Lord Mathias - Bits
Marjorie Bros - Princess
Marcelo Kamikaze - Ninja

ESSA VAI COLAR

RECEBA EM CASA A CARTELA COM 10 ADESIVOS OFICIAIS DA COPA 94

DIMENSÃO DE CADA ADESIVO
95 x 60 mm

Preencha o cupom, e anexe cheque nominal à Mack Color Etiquetas Adesivas Ltda, no valor correspondente ao número de cartelas que você deseja, e envie para a Rua Francisco Marengo, 339 - Tatuapé - CEP 03313-000 - São Paulo - SP.

Nome _____

Endereço _____

Bairro _____ Telefone _____

CEP _____ Cidade _____ Estado _____

Quantidade de cartelas _____

APENAS CR$ 700,00 CADA

Se você não quiser recortar sua revista, mande seus dados. Seu pedido será entregue no seu endereço, sem nenhum custo adicional de postagem.

ETIQUETA ADESIVA TEM NOME
MACK COLOR
(011) 941-4499

R. Francisco Marengo, 339
Tatuapé - CEP 03313-000
São Paulo - SP

Empresa oficial WorldCupUSA94 para etiquetas adesivas

BITMANIA

O quarteto que não desafina em sistema nenhum

LM: Aí gente, lá embaixo tá o maior fuzuê. Deve ter uns dez caminhões de mudança fechando a rua.

MB: Sacumé. A "mina" aqui é que nem ecologista, faz de tudo pra defender umas verdinhas.

BB: É, do jeito que o novo patrão é escandaloso esta redação vai se tornar uma sucursal do Epcot Center.

BB: Gata assanhada! Vê se não vai crescer o olho pro lado daquele yuppie. A não ser que queira assistir de camarote uma partida de Mortal Kombat ao vivo e com atores reais.

Jimmi Hendrix, no Sega CD: ele vai frequentar a **SuperGP**

LM: Ou num Vortex Festival! Só sei que neguinho que mexer no estéreo vai sambar na capoeira.

MK: Sossega cambada! Vocês ainda não responderam a pergunta.

MB: Não acredito! Sempre sonhei com este dia. Trabalhar com o Chefe é o auge de qualquer carreira. Só saio daqui se a NASA me chamar.

MB: Pergunta?

BB: E qual é?

LM: Canta logo zaponê!

MK: Então, o que vocês estão achando do projeto SuperGamePower?

MK: Repetindo: o que vocês estão achando do casamento da ***SG*** com a ***GP*** na nova ***SuperGamePower***?

Todos os sistemas numa só Super revista

BB: A nova revista de 84 páginas com um visual modernoso que arrasa nos gráficos coloridos?

BB: Um estouro!

MB: Que vai cobrir Nintendo, Sega, 3DO, Neo Geo, Jaguar?

MB: Genial!

LM: Que vai reunir os maiores feras do joystick e que este andar vai "craudiar" de redatoras talentosas?

LM:Poderosa!

MB: DEMAIIIISSSS!!!

MB: Que estaremos sob as ordens do guru do videogame, o mestre maior, El Chefón?

LM: E vocês nem sabem da maior. Acabei de receber de última hora um fax do Japão informando que a Capcom está trabalhando a todo pique para lançar a versão **Super Street Fighter II Turbo** para arcade. O Baby quase teve um ataque! Maiores detalhes em uma de suas novas ***SuperGamePower***, a revista que vai detonar ainda mais o universo dos games!

LM: Ih! A Kátia Flávia do Ipiranga já tá puxando a sardinha para o lado dela. Essa mina tem futuro!

NOVA CULTURAL

Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretoria
Iara Rodrigues, Armando Dal Colletto, Shozi Ikeda

GAME POWER
ANO 2 Nº 21 - MARÇO DE 1994

REDAÇÃO
Diretora Editorial: Iara Rodrigues
Editor: Matthew Shirts
Editor Assistente: Marcelo Morales
Chefe de Arte: Marco Aurélio Sismotto
Assessor Editorial: Fabio Pedersen Pancheri
Secretário de Produção: Walmir Dionizio
Editoração Eletrônica: Verônica Naomi Koibara, Estela A. S. Squaris, Maria Cristina Braga, Agnaldo di Palma
Assistente de Produção: Jaime de Lima

Consultor (textos): *Marcelo Camera,*
Consultores (jogos): *Akira Suzuki, Fabiano Ricardo Ximenes, André Luis A. Cingano (mapas), Cássio Bloisi Oliveira,*
Ilustrações: *Valentim Kappk (capa)*

MARKETING
Gerente: José Renato D. Aguiar
Gerente de Produto: Henri Zatune
Assistente de Marketing: Roberto Carnicelli
Propaganda e Promoção: Carlos Eduardo Guida, Ione Fabiano, Hiroko Sassaki

PUBLICIDADE
Supervisor: Antonio Castaro
Coordenadora: Ane Shirley M. Ramos
Contatos: Fabiana F. do Amaral Kerr
Marketing Publicitário: José Renato D. Aguiar

Diretora responsável: Iara Rodrigues

GAME POWER é uma publicação mensal da Editora Nova Cultural Ltda. **Redação e Correspondência:** Al. Min. Rocha Azevedo, 346 9º andar CEP 01410-901 - São Paulo, Brasil. **Telefones: Central de Atendimento:** (011) 851-3111; **Fax:** (011) 282-7003; **Telex:** (011) 31747; **Redação:** (011) 851-3644, ramal 255; Caixa Postal 9442 SP CEP 01051; **Publicidade:** (011) 851-3644, ramal 263.

Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A Distribuidora Nacional de Publicações. A/C Números Atrasados Caixa Postal Nº 2505 CEP 06053-990 Telefone: (011) 810-5001, ramal 213/214. Publicado em língua espanhola sob o nome de **Videojuegos** na Colômbia, Venezuela, Ecuador, América Central e EUA pela Editora Cinco S.A., Bogotá, D.E. Colômbia - Fax 212 0436

ISSN 0104-2017

OS MELHORES JOGAM AQUI !

A LKC VÍDEO DO BRASIL acaba de se tornar uma empresa autorizada para venda e distribuição dos produtos PLAYTRONIC / NINTENDO para locadoras e revendas de todo Brasil.

Isto significa que a partir de agora, em todas as lojas da LKC, você encontrará a qualidade que só os produtos fabricados no Brasil e que são garantidos pela PLAYTRONIC possuem.

A partir de agora, para comprar um produto NINTENDO legal, basta ligar para a loja LKC mais próxima de você.

LKC: O que já era legal ficou ainda mais !

LKC SÃO PAULO - TATUAPÉ
R. Apucarana, 1.209 - F: (011) 217-3933 T. Chave

LKC SÃO PAULO - MOÓCA
R. Oratório, 1.240 - F: (011) 264-6734

LKC SÃO PAULO - BROOKLYN
R. Guararapes, 204 - F: (011) 535-4981

LKC GUARULHOS - SP
R. Barão de Mauá, 716 - F: (011) 209-0537

LKC MOGI DAS CRUZES - SP
R. Otto Unger, 158 - F: (011) 469-9125

LKC SÃO PAULO - SÃO CAETANO DO SUL
R. Amazonas, 898 - F: (011) 441-4192

LKC GUARATINGUETÁ - SP
R. São Francisco, 97 - F: (0125) 32 1929

LKC RIO DE JANEIRO - RJ
R. Cde. de Bonfim, 346 sl 204- F: (021) 228 4040

LKC FOZ DO IGUAÇÚ - PR
R. Manoel Rodrigues Filho, 5.090 - F: (0455) 22-2969

LKC POUSO ALEGRE - MG
P.A. Shopping, 4o Piso - F: (035) 421-4198

LKC BRASÍLIA - DF
SQLN 21- BLOCO C LOJA 33 - F: (061) 273-9083

LKC BELÉM - PA
Av. Gov. José Malcher, 1.667 - F: (091) 222-4190/1414

LKC SALVADOR - BA
R. Bernardo M. Catharino, 171 - F: (071) 235-5171

LKC FORTALEZA -CE
Av. Eng. Santana Jr., 2.828 - F: (085) 234-6763/2545

LKC JOINVILLE - SC
R. Campos Salles, 396 - F: (0474) 33-9149 22-9860/7974 FAX

LKC CAXIAS DO SUL - RS
Shopping Pratavieira, Lj. 27- F: (054) 223-1793

LKC PORTO ALEGRE - RS (NOVA)
Av. Carlos Gomes, 2119 - F: (051) 338-1055

LKC PETRÓPOLIS - RJ (NOVA)
Estrada União e Indústria, 10035

Nintendo

PLAYTRONIC

THE Best play Here SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

LKC

VÍDEO DO BRASIL

FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS

Rua Mateus José, 1233 - Tel : (011) 954-9418
Fax: (011) 954-8392 - SÃO PAULO -SP

AQUA PAD. O ÚNICO COM VISÃO DE RAIO-X.

Além dos superpoderes que o AQUA PAD tem: botões independentes programáveis para Turbo e Auto-Fire, Slow Motion e Super Slow Motion, botões Left e Right laterais e mini-manche removível, é o único transparente para você ficar por dentro do game e arrasar com qualquer inimigo. AQUA PAD, agora os outros vão pedir água.

Compatível com Super NES* e Superfamicom*

DYNACOM

A Dynacom é fera

* marcas registradas de terceiros não representadas e sem vínculo comercial com a Dynacom.